Lobo Solitário Matéria completa da saga do SAMURAI!

EXCLUSIVO!
novos **MANGÁS**
no Brasil

NeoTOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Evangelion
egredos de um dos
res sucessos dos anos 90

Initial D
mosa série de
ida ganhou vida!

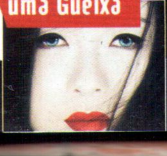
Anatolia Story
ance, aventura e história antiga
um só mangá

CAVALEIROS
o ZODÍACO
Episódio G

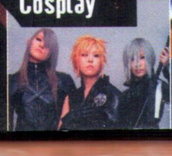
Os CAVALEIROS DE OURO revelam seus poderes
Todas as batalhas e segredos do mangá!

EDITORA
escala

Bell!

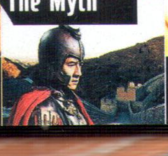


Memórias de uma Gueixa



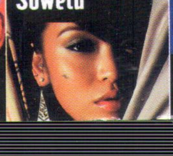
Cosplay

Cultura Nippon



The Myth

Toys



Sowelu

ISSN 1809-1784
NÚMERO 04
5,90

BLEACH
JASPION
7 DAYS
L'ARC-EN-CIEL

OS MELHORES ANIMES VOCÊ
ENCONTRA AQUI !

Camisetas Personalizadas
Bonecos Temáticos, Posters, Mangás,
Animes e Tokusatsus em Geral .

Memorie
Animes Club

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

Rua Florêncio de Abreu, 74 box 55/56 Fone: 3326-3268
Centro - SP - Próximo Metrô São Bento

Sempre melhorando...

Fazer um projeto com as proporções da Neo Tokyo é sempre muito trabalhoso. Temos de agradar a um público bem abrangente, de opinião e que não se contenta apenas com sinopses e belas imagens. É importante saber dosar todo o conteúdo, para conseguir atrair o mais variado tipo de público.

Acredito que estamos conseguindo atingir nossa meta. As opiniões, críticas e sugestões que estão chegando até nós nos permitem sempre melhorar a NT. Como podem notar, em todas as edições testamos algo novo, mudamos detalhes aqui e ali, enfim, a cada número tentamos seguir as indicações e sugestões dos leitores. Por isso, sempre aproveito esta primeira página para reforçar a importância da participação de todos, para que continuemos produzindo a melhor revista do gênero.

Nessa edição, depois de inúmeros pedidos, trazemos mais uma matéria especial sobre Cavaleiros do Zodíaco. Desta vez, um guia sobre um dos mangás mais vendidos do país e exclusivo em mangá: trata-se de Episódio G, que conta a saga dos Cavaleiros de Ouro.

As matérias especiais continuam. Tem Initial D com atores reais, uma matéria desvendando os segredos de Evangelion, a novidade Zatch Bell! – que logo pintará nas telinhas brasileiras -, o excelente Anatolia Story e, ainda, páginas magníficas sobre o clássico Lobo Solitário.

Nossa! Tem muitas coisas. É melhor parar por aqui...

Voltamos a nos reunir dentro de um mês!

Até lá...

Junior Mendes Fonseca
Editor responsável
junior@animepro.com.br

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação tem os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE: Mário Florêncio Cuesta
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA: Paulo Afonso de Oliveira

NeoTOKYO

Editora Escala
escala@escala.com.br
Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970
São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloisio
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Cristiane Amaral dos Santos

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Betioli, Sérgio Ricardo Biagio, Jairo Ivo Firsben, José Roberto Teixeira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi,
rogeriocucchi@terra.com.br
Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 04, ISSN 1809-1784 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

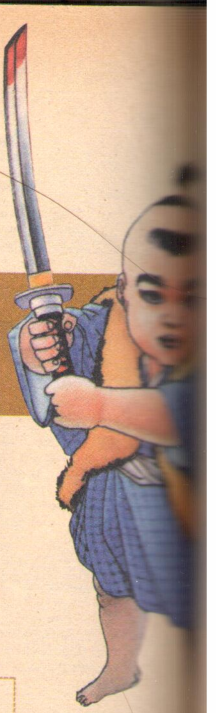
PROJETO E REALIZAÇÃO

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial
Diretora: Edna Barbosa
Diretor Editorial: Carlos Mann
Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Escaneamento e tratamento de imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro
Revisão: André Christophe, René Ferri
Secretária de Redação: Esilene Lopes

Dá aos pobres um pouco do teu patrimônio. O jardineiro poda o excesso de videira para que esta lhe dê mais frutos.

ÍNDICE



10

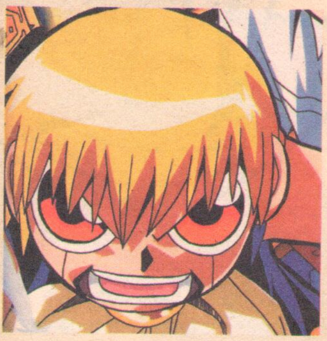
Lobo Solitário

Uma das mais completas matérias, analisando uma obra que marcou gerações.

24

Cavaleiros do Zodíaco

O verdadeiro poder dos Cavaleiros de Ouro: um dos mangás mais bem-sucedidos do país, Cavaleiros do Zodíaco – Episódio G traz à tona a verdadeira força dos Cavaleiros de Ouro, além de uma batalha digna de Deuses.



44

Demônios cheios de graça!

Conheça Zatch Bell!, uma sensacional série que já está sendo dublada no Brasil e logo pintará na telinha do Cartoon Network.

05 - Radar

Tudo que acontece no mundo dos animês, mangás e afins...

09 - Anime Pró Insider

36 - Pisando no acelerador!

Depois de uma verdadeira novela para a sua produção, finalmente, o filme live-action do Initial D chega ao Brasil.

62 - Japão pra inglês ver...

Faltou a Memórias de uma Gueixa ser um filme japonês. O excesso transformou o filme em um espetáculo quase vazio.

76 – Caixa Postal
78 – Fan Gallery
80 – Toys
82 – Chat
88 – Play
90 – Live Action
92 – Cosplay
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonê

44

O Céu sobre o Rio Vermelho

Sora Wa Akai Kawa no Hotori, também conhecido como Anatolia Story, é mais um dos shoujos mangás ricos em história e com um visual fantástico.

64

Descobrindo Evangelion

Os segredos de um dos maiores sucessos da cultura pop nipônica dos anos 90.

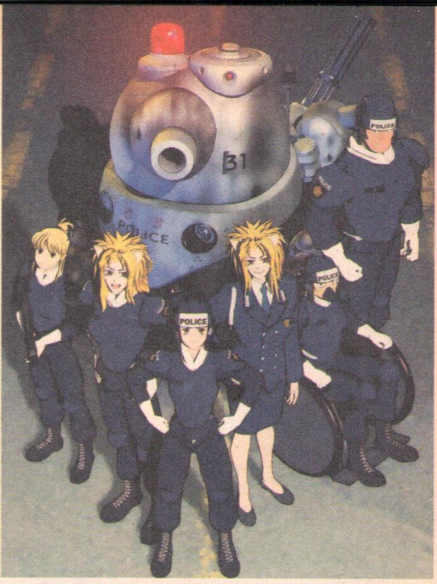
A versão animada de Tokko

Programado para exibição no canal WOWOW, agora em abril, a adaptação animada do mangá Tokko, de Tohru Fujisawa, foi confirmada. Essa série para jovens adultos tem sido serializada na revista Afternoon da Editora Kodansha. O roteiro, em tom policial, é centrado na figura do investigador novato Shindou, que se junta a uma força-tarefa policial secreta, quando seus pais são literalmente rasgados em pedaços. Seu objetivo, obviamente, é vingança.

Novo trabalho de Masamune Shirow animado

Uma animação em computação gráfica baseada em Dominion, de Masamune Shirow, será lançada em DVD sob o nome de Tank Swat no próximo dia 24. Masamune é bem conhecido no cenário da animação como um mestre da ficção científica Cyberpunk.

Algumas criações de Masamune: Appleseed, Black Magic, Ghost in the Shell e Orion.



Evento comemorativo de Detective Conan

O grande sucesso de Gosho Aoyama, Detective Conan (Metantei Conan, no original; Case Closed, na televisão americana) está agora em seu décimo segundo ano de serialização na Shonen Sunday – a série de animê está em seu décimo ano.

Comemorando o sucesso do pequeno detetive favorito do Japão, o Museu Suginami abriu uma galeria dedicada ao personagem, onde visitantes podem olhar e reviver o mundo de Conan através de cenas do animê. A "exposição" ficará aberta até o próximo dia 28 de maio.

o Tigre & o Dragão
1
PANINI COMICS
PLANET manga
R$8,90
Du Lu Wang
Andy Seto

LANÇAMENTO DA PANINI COMICS

Foi anunciada uma das novidades da Panini Comics para 2006: trata-se de uma adaptação dos romances que deram origem ao filme O Tigre e o Dragão. Totalmente em cores, 120 a 128 páginas em média, em 12 edições mensais, o quadrinho chinês já se encontra disponível. A arte é de Andy Seto.

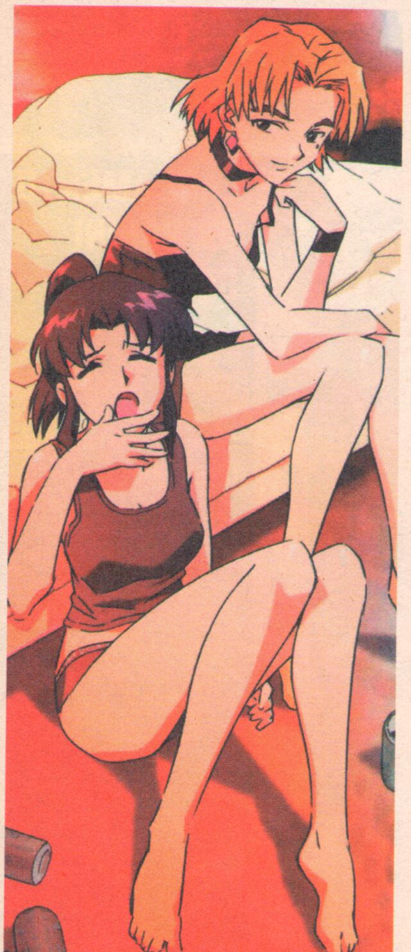
A história narra as aventuras, batalhas e romances dos jovens Li Mu Bai e Yu Shu Lien, e traz situações que lembram muitos filmes como O Tigre e o Dragão, Clã das Adagas Voadoras e Herói.

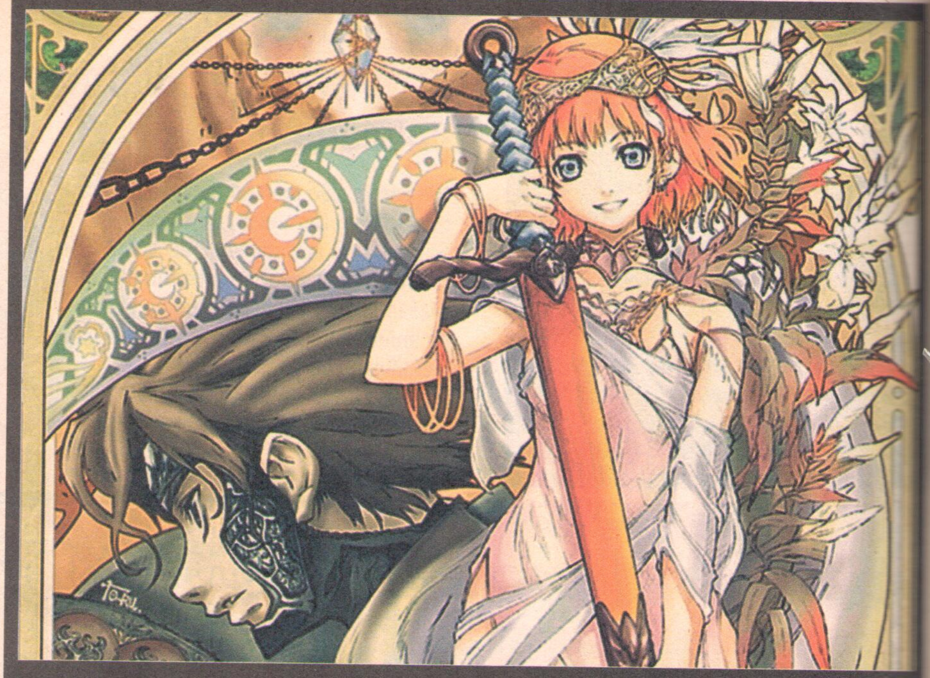
Happy! vai virar série com atores reais

O mangá Happy!, de Naoki Urasawa (Monster), ganhará uma série de TV com atores reais, que será exibida ainda este ano no canal TBS. O mangá (de 23 volumes) foi serializado na Big Comic Spirits, entre 1993 e 1999, e tem uma trama repleta de ação com a prática do tênis como pano de fundo. A protagonista da série, Miyuki Umino, será interpretada pela jovem artista Saki Aibu, que vem ganhando grande popularidade no Japão.

Evangelion para PSP em abril

A Gainax divulgou que "Shin Seiki Evangelion 2: Tsukurareshi Sekai - Another Cases" será lançado dia 27 de abril, no Japão. O game foi desenvolvido para PSP (a versão portátil do PlayStation).





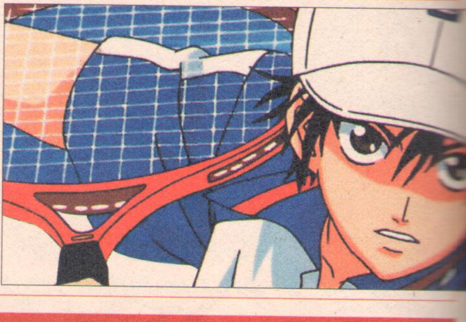
Master of Epic ganhará animê

Os responsáveis pelo popular MMORPG Master of Epic revelaram que o game ganhará uma versão animada, desenvolvida pelo estúdio Gonzo, e que terá a colaboração de toda a equipe de produção do game, o que garantirá uma grande interatividade, com eventos do animê se repetindo no game e vice-versa.

O animê (que é baseado no game totalmente 3D e com temática medieval), que tem estréia prevista para outubro próximo, também é conhecido pelo nome de "Resonance Age". Ano passado, foi lançada uma versão mangá do game, intitulada "Master of Epic ~Piagnone Story~", composta de 4 volumes e que pôde ser acompanhada pelo próprio site.

PRINCE OF TENNIS OVA

A Bandai anunciou que o lançamento da série de 7 OVAs (animês lançados diretamente no mercado de vídeo) The Prince of Tennis: The National Tournament irá se iniciar em 24 de março de 2006. A animação ficou a cargo da M.S.C., em conjunto com a Production I.G. A série de TV de Prince of Tennis é exibida no Brasil pelo canal Animax.



Ape Escape ganhará versão animada

Segundo a revista japonesa Korokoro Comic, o popular game Ape Escape, da Sony Computer, irá ganhar uma versão animada. Por enquanto, nenhum detalhe foi divulgado. Sobre o game, atualmente, ele está em sua terceira edição e vem ganhando versões também para o portátil da Sony, o PSP.

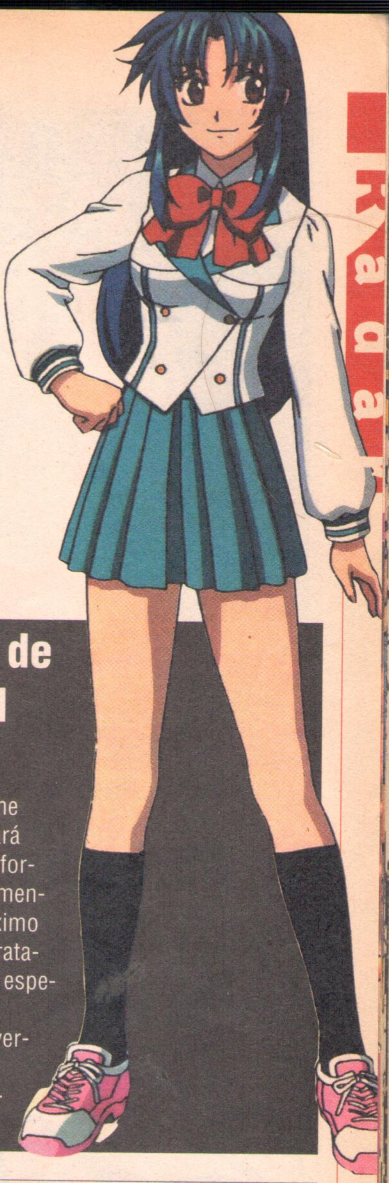
O conceito básico da história é que o "herói" precisa capturar os macacos encrenqueiros que roubaram capacetes de inteligência e se espalharam nas diferentes eras históricas da Terra, na tentativa de acabar com a Humanidade. O animê deve seguir um roteiro semelhante.

Pokémon comemora 10 anos!

A Pokémon USA anunciou um tour nacional por shoppings de 24 cidades diferentes dos Estados Unidos, que vai até 22 de julho, intitulada "Jornada Pokémon Através da América". As atividades programadas para o evento especial são áreas de card game Pokémon, centrais de downloads de Pokémon raros e lendários, pessoas fantasiadas como os monstrinhos e chances de se qualificar para o Campeonato Nacional de Videogame Pokémon. Tudo isso faz parte das comemorações de 10 anos da série, que gerou milhões de fãs ao redor do mundo na última década. Para trazer todo o universo Pokémon de volta no tempo, cada parada do tour também terá mostras com as diversas passagens da série ao redor dos anos, além de mostrar o que o futuro reserva à série. Já nas telinhas, será exibido em abril um especial de uma hora da série, além da estréia do oitavo filme da franquia, ainda este ano.

Segundo filme de Naruto em abril

A Aniplex divulgou que o segundo filme de Naruto (intitulado "Naruto-Daigekitotsu! Maboroshi no Chiteiiseki Dattebayo!") será lançado nos formatos DVD e UMD dia 28 de abril no Japão. O disco será recheado de extras, entre eles 20 minutos de trailers, comerciais e documentários com os dubladores (seiyuus) dos filmes.

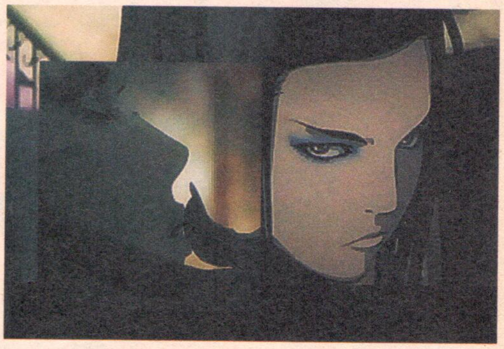


Novo OVA de Full Metal Panic!

Full Metal Panic! The Second Raid ganhará uma nova série no formato OVA. O lançamento ocorrerá no próximo dia 26 de maio, e trata-se de um "episódio especial", cuja história é concentrada em diversos fatos cômicos da vida da personagem Testarossa.

Robotech em versão live action

A empresa americana KickStart Productions está desenvolvendo um projeto para a criação de um filme live action baseado em Robotech. De acordo com a própria empresa, Chuck Russel já está desenvolvendo um roteiro. A KickStart é bem conhecida por desenvolver projetos para gigantes do cinema, como a Paramount e Warner Bros e, atualmente, está desenvolvendo filmes live action baseados em quadrinhos populares como Wanted e Battle Chasers (ambas lançadas pela Mythos).



ERGO PROXY TERÁ RADIOHEAD NA ABERTURA

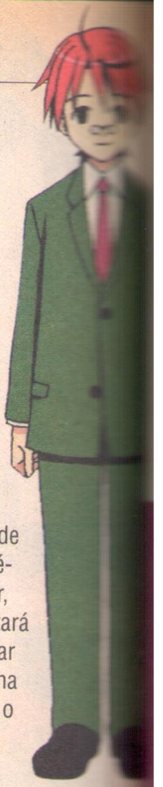
Ergo Proxy, um dos mais comentados animês do momento, tem a canção "Paranoid Android", do grupo inglês Radiohead, como tema de abertura. Lembrando que a série é uma produção da Manglobe (Samurai Champloo), direção de Shukou Murase, character design de Naoyuki Onda (Gantz) e teve sua história escrita por Dai Sato (Cowboy Bebop e Ghost in the Shell: Stand Alone Complex). Ergo Proxy trata-se de uma ficção científica e é o primeiro animê a estrear na TV japonesa em tecnologia de alta definição.

neo@animepro.com.br

33º Annie Awards

O Castelo Animado, último filme de Hayao Miyazaki, recebeu três indicações ao maior prêmio da animação norte-americana, mas não levou nenhum. As indicações eram de melhor filme, direção e roteiro. Chihiro também tinha recebido anteriormente três indicações e levou todos os prêmios.

Novo game de Negima!



Acaba de ser lançado no Japão pela produtora MMV, o segundo game baseado na popular série Mahou Sensei Negima! para GameBoy Advance. Intitulado "Mahou Sensei Negima! Private Lesson 2 Ojama shimasuu Parasite de Chu", trata-se de uma espécie de RPG onde o jogador, no controle de Negima, lutará contra monstros para salvar suas alunas em uma batalha de cartas. Lembrando que o mangá é lançado pela Editora JBC.

Mudanças no Boomerang em abril

O Boomerang irá se aliar às tendências dos principais canais de entretenimento infanto-juvenil, apresentando atrações segmentadas de acordo com o horário apresentado. Sendo assim, de manhã serão exibidos desenhos infantis; à tarde, animações mais elaboradas para o público infanto-juvenil; à noite, famosas sitcoms americanas (ao estilo do bloco NICK@NITE, da Nickelodeon) e, por fim, de madrugada, um bloco destinado ao atual público do canal, com os desenhos nostálgicos. Desta forma, o Boomerang passa a ser uma espécie de "depósito" de reprises do Cartoon Network, com blocos de séries de comédia e animações que já foram sucesso de audiência no outro canal. Foi confirmada a estréia de Sakura Card Captors para o dia 3 de abril no Boomerang e, por enquanto, esta será a principal série de animê do canal (que já exibia Speed Racer e G-Force).

Memorial para os criadores de Doraemon

A cidade japonesa de Kawasaki anunciou novidades sobre o memorial para os criadores de Doraemon, a dupla Fujio e Fujiko (nomes adotados pelos artistas Hiroshi Fujimoto e Motoo Abiko). Inicialmente nomeada "Fujio e Fujiko Artworks", 40 mil ilustrações originais, escritos e outros materiais seriam preservados ali.

Um acordo foi acertado entre a cidade e a Fujiko Produções (que gerencia suas criações comercialmente) para permitir a exibição. A estrutura foi planejada para ter de 2 a 4 mil metros quadrados. Embora oficialmente ainda não tenha sido anunciado, é esperado que a cidade revele esses planos para o público, em breve.

www.
Anime PRÓ Insider
.com.br

Ano movimentado para Cavaleiros do Zodíaco

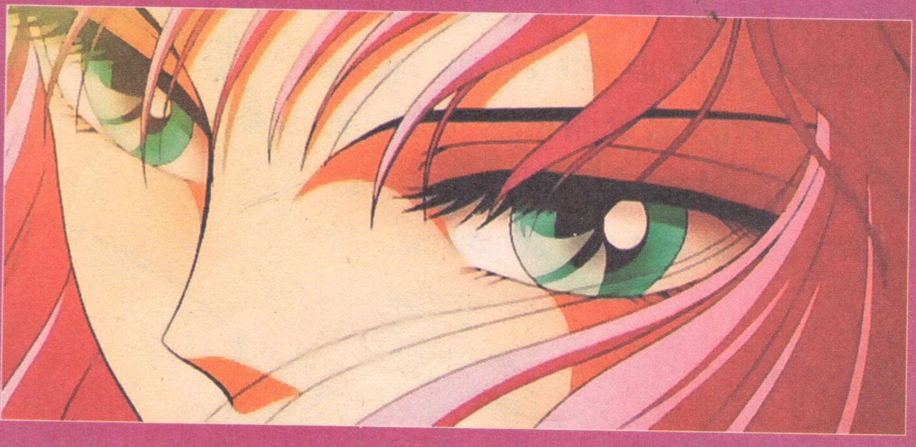
Depois da confirmação por parte da PlayArte do futuro lançamento da Saga de Hades – Capítulo do Santuário no Brasil, novidades surgem a cada dia na internet, para alento de tantos fãs que a série tem no Brasil.

Para começar, o site CavZodiaco.com.br anunciou que a mesma PlayArte adquiriu os direitos para lançamento em cinemas do último filme da franquia, Saint Seiya Tenkaihen:Josô – Overture, ainda sem título em português, confirmado pela empresa. O filme, mais dramático que os anteriores, narra os fatos após a batalha derradeira contra Hades (cuja continuação da série de animê é produzida a todo o vapor no Japão) e uma nova batalha contra a deusa Ártemis. Provavelmente, será dublado nos estúdios da Álamo, em São Paulo (o mesmo da redublagem da série clássica), e ganhará o subtítulo "Prólogo do Céu".

Dublagem de Hades

As novidades não param por aí! Depois de muitos pedidos dos fãs – que tiveram acesso a uma dublagem amadora exibida em evento de animê e que foi distribuída pela internet –, a diretora artística do estúdio Álamo, Maria Inês, confirmou que o personagem Radamanthys de Wyvern será interpretado pelo sempre excelente dublador Guilherme Briggs, o mesmo da dublagem amadora (fandubbing) e de personagens como Spike Spiegel (Cowboy Bebop), Cosmo (Os Padrinhos Mágicos) e dos atores Denzel Washington, Brendon Fraser e Jim Carrey. O elenco original da redublagem será mantido e há ainda a possibilidade de que outros vilões da série sejam dublados nos estúdios da Delart, do Rio de Janeiro (que dubla, assim como a Álamo, várias atrações da Disney, por exemplo), o que viria a engrandecer a dublagem e evitar eventuais repetições de vozes. O próprio Briggs, diretor de dublagem de Sin City, Rei Arthur, Aqua Teen, entre outros trabalhos, será responsável pela direção da parte carioca da dublagem.

O ano mal começou e grandes novidades circundam "Cavaleiros" no Brasil. A linha de bonecos "Cloth Myth" continua sendo vendida, mais DVDs estão prontos para serem lançados e, provavelmente, o Brasil será o primeiro país depois do Japão a exibir o filme "Overture". Os fãs merecem!



Na medida certa

A nova versão do Anime Pró já está funcional e, a cada semana, melhorias são realizadas. Toda a produção ficou a cargo da Vila Solution, a empresa que produziu o popular site sobre Cavaleiros do Zodíaco (www.cavzodiaco.com.br). Quem se interessar, vale a pena acessar o site da empresa pelo endereço: www.vilasolution.com.br

Os PREFERIDOS do site...

ANIMÊ

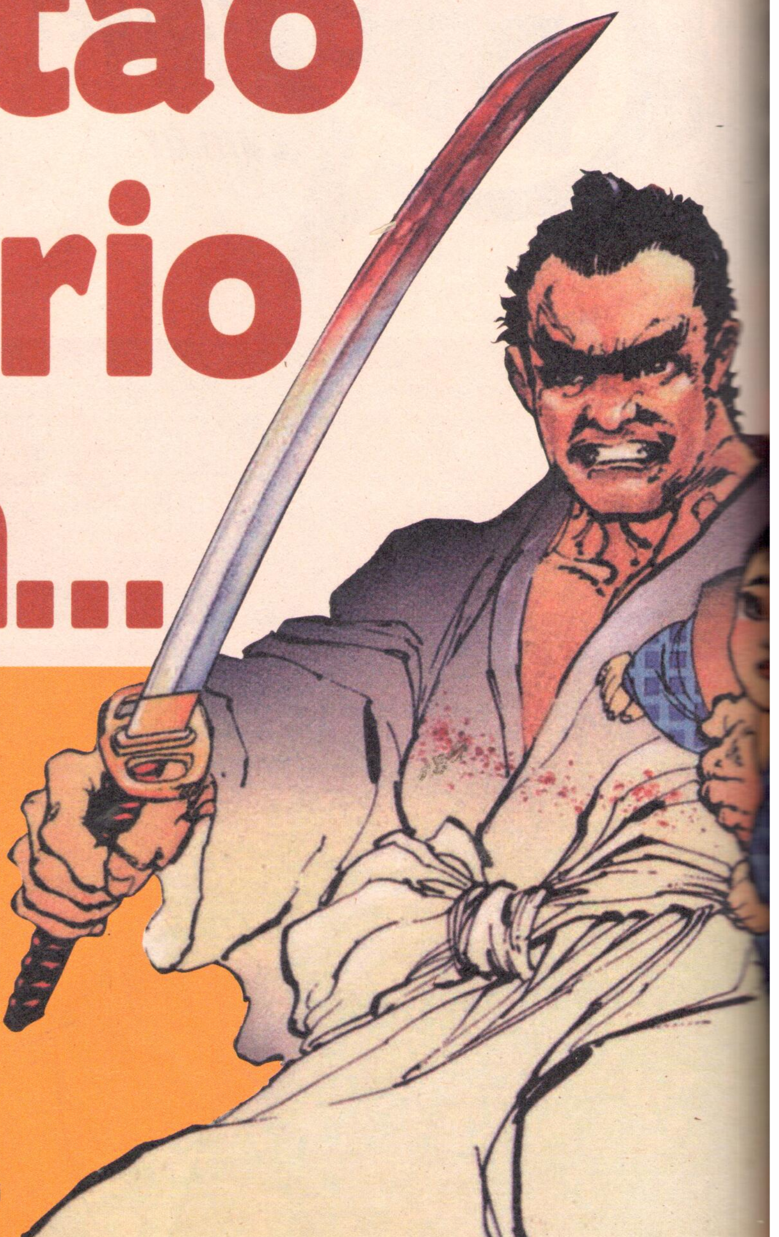
01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - Cavaleiros do Zodíaco
04º - Sailor Moon
05º - Evangelion

MANGÁ

01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - HunterXHunter
04º - Cavaleiros do Zodíaco
05º - Gantz

➤ **Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum**

Nem tão solitário assim...



A soma das qualidades de Lobo Solitário fez dessa história em quadrinhos um dos maiores sucessos editoriais no concorrido mercado japonês e a transformou numa riquíssima fonte de referências, em que inúmeros artistas ocidentais foram buscar inspiração — Lobo Solitário é um indiscutível clássico da arte seqüencial.

Por Junior Fonseca e René Ferri

Os mangás e Lobo Solitário

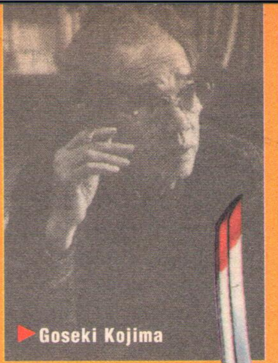
Anteriormente a Lobo Solitário, a maioria dos aficionados dos quadrinhos via os quadrinhos japoneses como uma arte estanque: massificada, produzida em série e com tiragens astronômicas. Para o leitor ocidental médio, os quadrinhos japoneses eram indistintos, pareciam todos saídos do mesmo estúdio de arte e não tinham qualquer atrativo especial para leitores que não fossem japoneses.

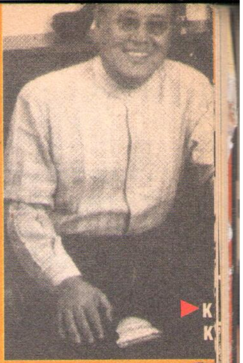
O mangá Lobo Solitário surgiu em 1970, contando a saga de um samurai, e provocou nos leitores de HQs um efeito semelhante aos filmes de Akira Kurosawa nos cinéfilos. Mesmo rigorosamente inserido na cultura nipônica, conseguiu se comunicar com os fãs de quadrinhos de todo o mundo, falando de temas universais como o amor, a morte, a coragem e a lealdade. A semelhança de Lobo Solitário com os épicos de Kurosawa, mesmo não intencional, foi fundamental para que conseguisse fãs no Ocidente com mais facilidade.

Kozure Okami

No Japão, Lobo Solitário, que é conhecido como Kozure Okami, foi criado por Kazuo Koike, um prolífico argumentista, e ilustrado por Goseki Kojima, um famoso mangaká, quando ambos já acumulavam muitos anos de atividades no mercado editorial dos quadrinhos. O sucesso de Lobo Solitário foi imediato, tendo sido publicado, semanalmente, na revista Manga Action, durante sete anos seguidos, resultando em 28 volumes, com mais de 8.400 páginas de história, dividida em capítulos.

O herói é Itto Ogami, e o título de sua saga vem de sua própria autodefinição: "Sou um lobo solitário e tenho meu filho como companhia. Sou um assassino profissional." Ele é um samurai, que em japonês significa "aquele que serve", isto é, ele é de uma linhagem de guerreiros criada durante o século 12, para defender os senhores feudais (os daimyo), quando o Japão entrou em guerra civil, que resultou no sistema de governo chamado xogunato, independente do poder imperial. O primeiro xogum, Minamoto Yoritomo, estabeleceu no ano de 1192 um sistema de administração militar, dando aos samurais grande projeção.

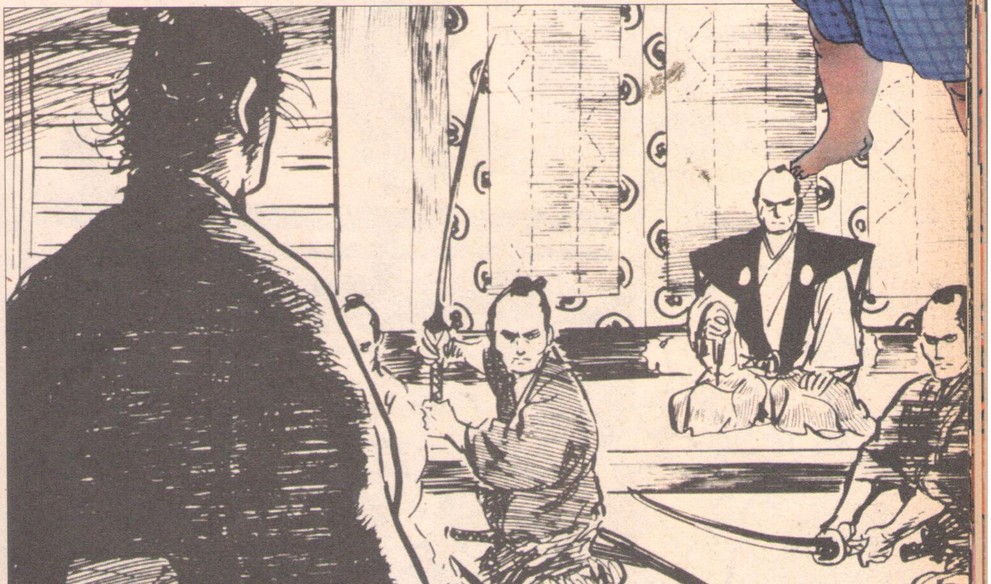

Goseki Kojima


K
K

O Samurai na Sociedade Japonesa

Os samurais eram treinados militarmente desde a infância, e formavam uma casta respeitadíssima e hereditária. Moldados no treinamento e educação espartanos, sua conduta era rígida e baseada num código restrito chamado bushido (o caminho do guerreiro), que enfatizava as qualidades de lealdade, bravura e resistência. Quando derrotados ou desonrados, praticavam o seppuku, o suicídio sagrado e ritualístico, em que o guerreiro abria o próprio ventre com uma faca.

A sociedade japonesa, durante o período do xogunato, abaixo dos nobres, dos senhores feudais e dos grandes líderes militares, dividia-se em quatro classes principais: samurais, lavradores, artesãos e mercadores. Os samurais, a classe dos guerreiros, que compreendia cerca de três a oito por cento do total da população, destacava-se como casta por poder portar armas legalmente, as quais eram proibidas às outras pessoas; a eles, samurais, cabia a responsabilidade de manter a ordem.



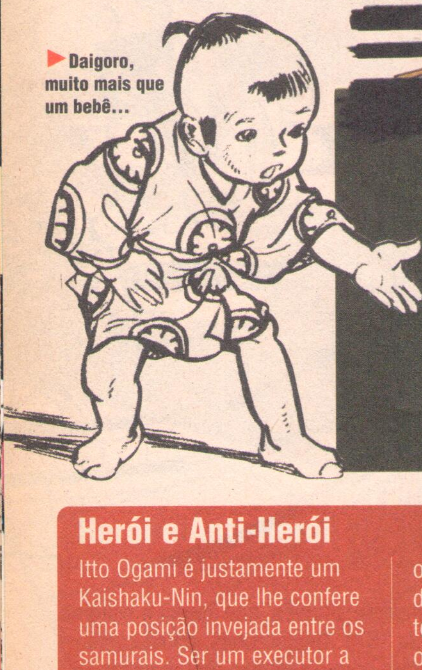
Os samurais tinham privilégios, como o livre direito de ação; diante deles, em certas ocasiões, as pessoas das classes mais baixas deviam lhes reverenciar, como ato de respeito. Por lei, um direito chamado kirisute gomen dava ao samurai o poder de eliminar com sua espada qualquer membro das castas mais baixas que ocasionalmente não o respeitasse. Grande parte das situações de tensão em Kazure Okami / Lobo Solitário vem desse direito. A violência e as cenas de sangue da saga não são oriundas apenas da imaginação de seus criadores, mas são também baseadas em fatos concretos, em preceitos verdadeiros, estabelecidos na época em que se passa a história.

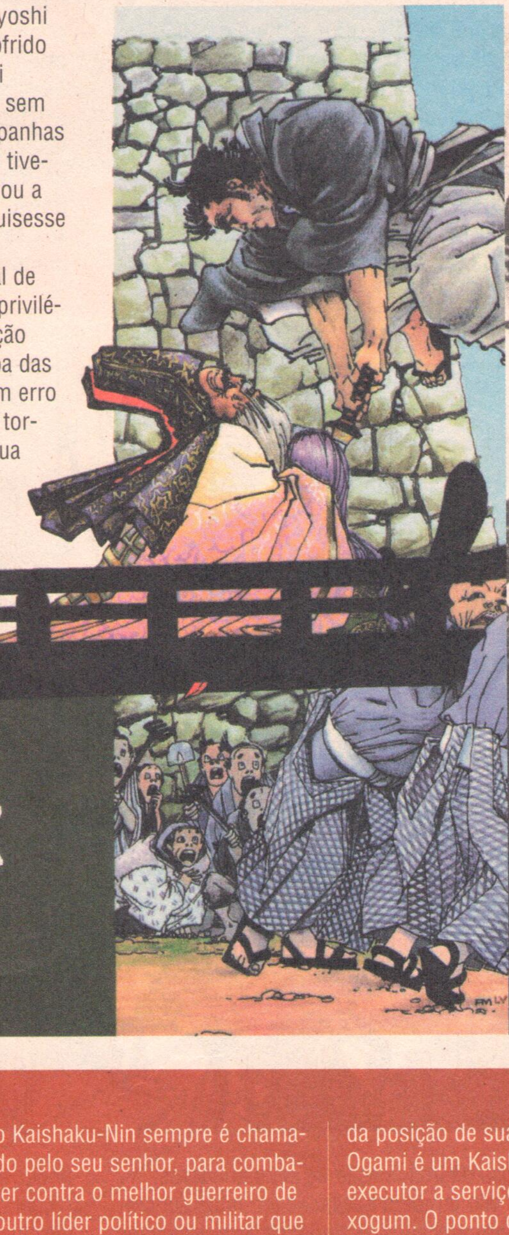
Um dos triunfos de Lobo Solitário, que o distingue de outras histórias de samurais, é justamente a época em que se passa a ação, imaginada por Kazuo Koike, que é durante o xogunato comandando pelo clã Tokugawa, que liderou o país com mão-de-ferro, desde 1603 até 1868, quando foi restaurado o poder imperial japonês, que aboliu o sistema feudal em 1871. Os samurais, como casta, terminaram com a extinção do feudalismo. Sem ter a quem servir, entraram em luta contra o império, numa série de revoltas iniciadas em 1870, que foram abafadas pelo exército imperial. Os sobreviventes das revoltas, homens com séculos de orgulho, honra e cultura guerreira, se degradaram e terminaram seus dias como bandoleiros ou mendigos. ➤

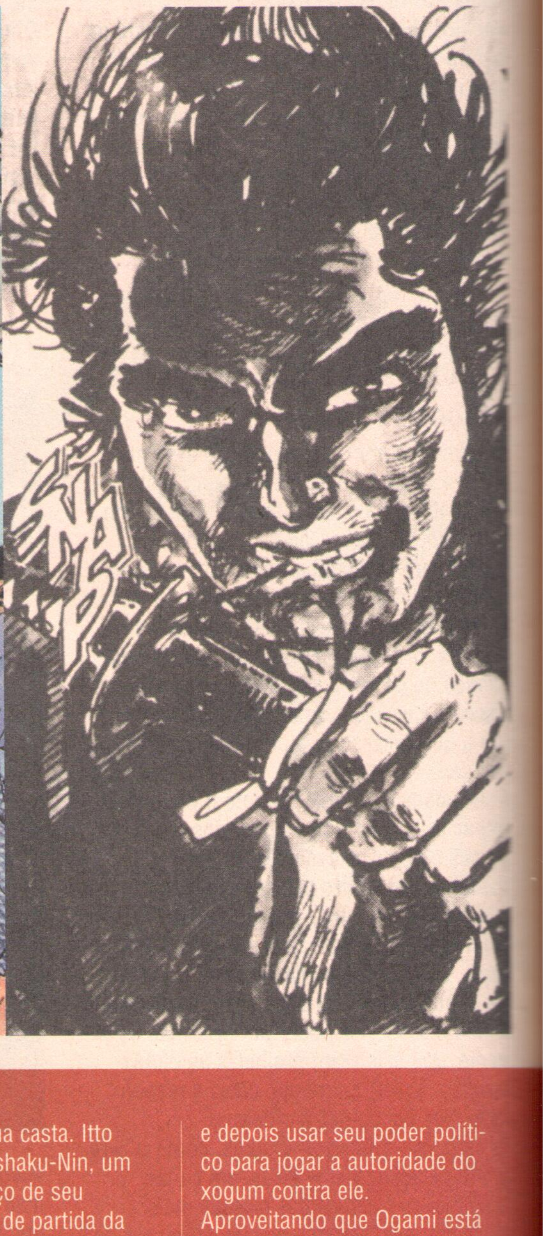
A Época de Itto Ogami, o Lobo Solitário

O Lobo Solitário vive no começo da era Tokugawa, que fechou a nação, expulsando todos os estrangeiros e proscrevendo o cristianismo em favor do xintoísmo, a religião predominante, e do budismo, introduzido pelos chineses no século 6. Sem as influências externas, o Japão foi obrigado a procurar em si mesmo motivações para a evolução de sua organização social e crescimento econômico. É a época do começo da decadência dos samurais como classe privilegiada — pouco antes do período Tokugawa, durante o domínio de Hideyoshi (1536 a 1598), os samurais tinham sofrido seu primeiro baque, quando Hideyoshi restringiu seu direito de portar armas, sem no entanto proibi-las. Durante as campanhas de lutas entre os xoguns, os samurais tiveram grande influência, lutando contra ou a favor de um ou outro xogunato que quisesse fazer prevalecer sua hegemonia.

O seppuku, o suicídio honroso do ritual de auto-evisceração, não era apenas um "privilégio" dos samurais. Era também a punição exigida a um nobre, ou qualquer pessoa das classes privilegiadas que cometesse um erro grave ou um desvio de conduta, que o tornasse indigno, assim como todos de sua família. A prática do seppuku, considerada uma prova de grande coragem, tornava possível que o caído em desgraça pudesse conservar ao menos a honra de sua família. No Ocidente, o ritual do seppuku é mais conhecido pelo seu nome genérico, haraquiri, que significa "cortar o ventre". Havia também para o sepukku, a figura do Kaishaku-Nin, que funcionava como um agente que aliviava a dor do suicida, que agonizava. Usando de extrema habilidade, com um rápido golpe de espada, o Kaishaku-Nin lhe separava a cabeça do corpo. Essa função somente podia ser exercida por samurais qualificados, escolhidos segundo aspectos de sua hereditariedade e honra familiar. O ritual do seppuku é tão forte na cultura nipônica que, em 1970, o mais célebre dos intelectuais japoneses modernos, o escritor Yukio Mishima, armou e liderou um pequeno grupo de voluntários, revolucionários como ele. Depois de dominar um quartel do exército, comandando seus homens, Mishima fez um pronunciamento exortando o povo japonês a retornar aos seus costumes tradicionais, abandonados devido à crescente ocidentalização do país, depois da 2ª Grande Guerra. Encerrado o pronunciamento, transmitido para todo o Japão, Mishima suicidou-se publicamente, seguindo o ritual seppuku.


► Daigoro, muito mais que um bebê...





Herói e Anti-Herói

Itto Ogami é justamente um Kaishaku-Nin, que lhe confere uma posição invejada entre os samurais. Ser um executor a serviço do governo é uma honra muito especial que somente os melhores guerreiros e os mais habilidosos espadachins podem ser. Sua posição de destaque é constantemente testada, pois, além de decapitar nobres em desgraça, o Kaishaku-Nin sempre é chamado pelo seu senhor, para combater contra o melhor guerreiro de outro líder político ou militar que o desafiou. Dessa forma, ele é chamado de "a espada mais sagrada", honrado como um dos maiores espadachins do Japão.

O Lobo Solitário, Itto Ogami, é um homem de quase 30 anos de idade, alto e forte. Ele é um samurai que ocupa a mais honrada posição de sua casta. Itto Ogami é um Kaishaku-Nin, um executor a serviço de seu xogum. O ponto de partida da história é a inveja que sua posição desperta em outra família de samurais, os Yagu, que trabalham como espiões do xogum e enxergam em Ogami a única ameaça ao seu poder. O plano do clã Yagu é eliminar toda sua família durante sua ausência e depois usar seu poder político para jogar a autoridade do xogum contra ele.

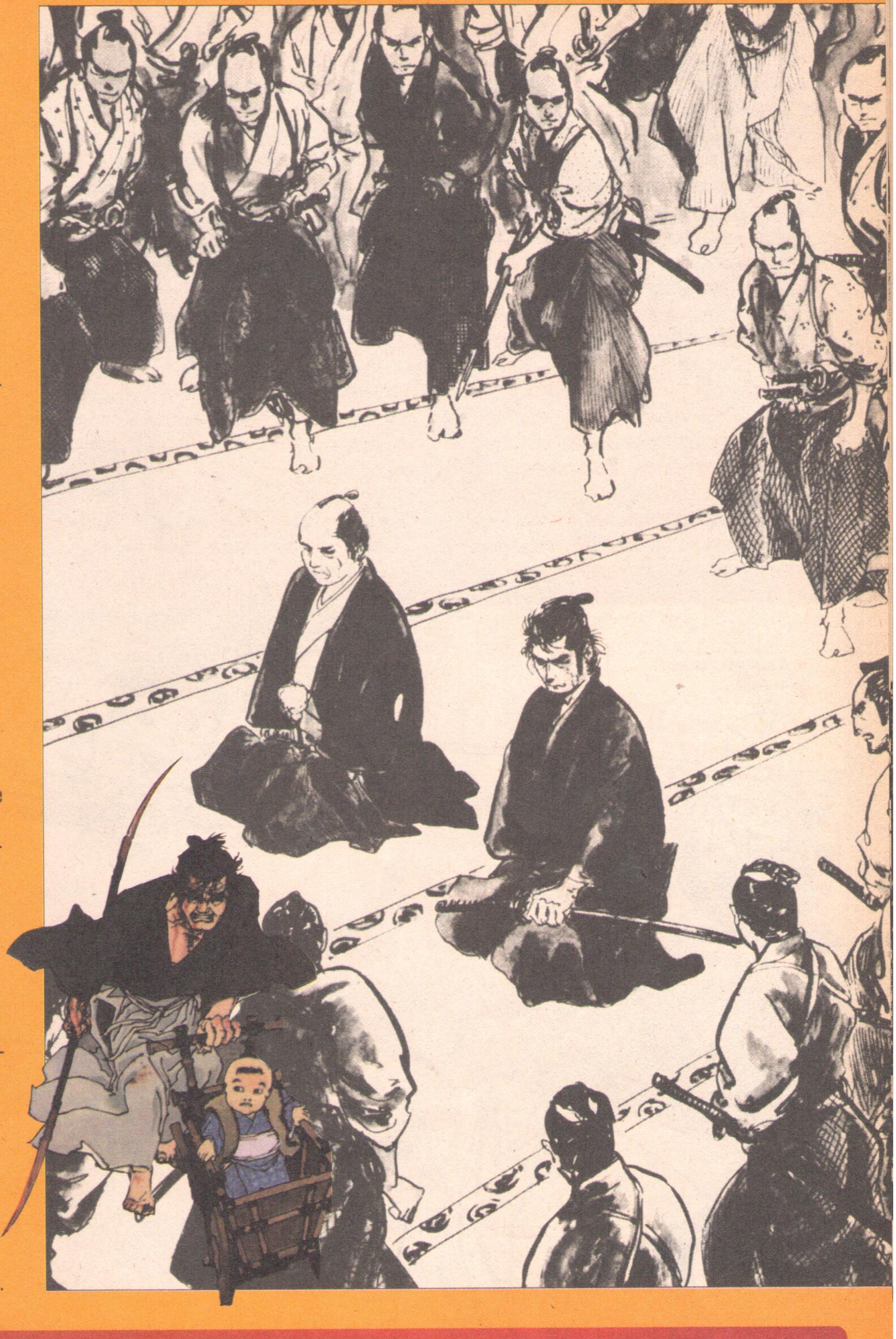
Aproveitando que Ogami está longe de casa, os Yagu atacam selvagemente sua família. Ao retornar à casa, Ogami encontra todos mortos e, entre os corpos dilacerados, ouve um choro de bebê. Os cortes das espadas dos atacantes haviam aberto o ventre de sua esposa

As Armas

Como é de se esperar de um honrado samurai, Ogami luta fazendo uso de suas facas e espadas. Mas na luta contra inimigos que sempre aparecem em grande número, Ogami incorporou uma arma inusitada ao seu limitado arsenal: um carrinho de bebê feito de madeira, que ele mesmo construiu para carregar Daigoro.

Engenhosamente, o autor do mangá Kazuo Koike transformou o carrinho de bebê numa mortal máquina de guerra. É um dos pontos altos da inventividade da história de Lobo Solitário, além de ser simbolicamente forte: um carrinho de bebê, potencialmente inofensivo, vira uma arma terrível nas mãos de Ogami. O mesmo acontece com Daigoro, que, à medida que vai crescendo, percebe o ambiente de vida e morte que os cerca, deixa de ser um bebê inocente e ajuda o pai nas suas batalhas mortais.

Na parte baixa da frente do carrinho, Ogami adaptou uma bateria de armas de fogo com os canos apontados para frente, que convenientemente pode ser disparada, quando é acionado o gatilho instalado na parte do carrinho usada para empurrá-lo. Esse recurso de "máquina de guerra" é utilizado para equilibrar as forças, sempre que seus atacantes procuram sobrepujar os dotes de grande guerreiro de Ogami, juntando-se num grande grupo de espadachins ou arqueiros. Partes do carrinho são removíveis e revelam pequenas lâminas camufladas que podem ser conectadas umas às outras e se transformam em espadas longas, igualmente fatais. O carrinho pode ainda flutuar e ser usado para atravessar rios e lagos. Ao ser virado, o carrinho se transforma num eficiente escudo contra flechas e balas disparadas pelos inimigos, com seu impenetrável revestimento de metal. Ao construir o carrinho para carregar Daigoro, Ogami colocou toda sua engenhosidade e inteligência, próprias dos guerreiros superiores, fazendo com que a suposta desvantagem da obrigação de carregar mais esse fardo, um carrinho de bebê, vire uma desconcertante arma, poderosa contra seus inimigos, aproveitando o elemento surpresa.



grávida e, involuntariamente, dado à luz o bebê que estava para nascer. A criança, então, é salva e cuidada pelo pai, que lhe dá o nome de Daigoro.

As posteriores acusações de desvio de comportamento contra Itto Ogami, forjadas pelo clã Yagu, forçam o governo a pedir seu suicídio e a morte da criança. Sem querer tomar uma decisão por si só, Ogami faz com que a criança escolha entre uma bola, símbolo da obediência à lei, e uma espada, símbolo da correção da justiça. Os dois objetos são colocados um ao lado do outro, conservando a mesma distância de Daigoro, que, depois de engatinhar para um ponto exato entre a bola e a espada, vira-se decisivamente para o lado do símbolo da correção da justiça.

Esse é o ponto crítico da história que, depois de ultrapassado, coloca o herói e seu filho à margem da lei e os compele para uma turbulenta série de aventuras. A primeira atitude de Ogami, após Daigoro lhe apontar a direção a tomar, é pegar sua espada e investir contra os agentes do governo que o procuravam com documentos, exigindo seu suicídio, matando-os. Depois de eliminá-los, Ogami pega Daigoro e se evade. Daí em diante, eles estarão sempre fugindo, com a lei nos calcanhares. Ogami declara guerra ao clã Yagu, ao xogum e à civilização inteira, atravessando o Japão, carregando Daigoro num carrinho. Para sobreviver, Ogami se torna um matador profissional, um assassino de aluguel, colocando sua espada à disposição de quem queira pagar o seu preço. ►

Pai e Educador...

As relações entre Itto e Daigoro são sofisticadas. Passam longe das relações normais entre pai e filho e tomam outra dimensão. Itto dá ao filho a mesma educação disciplinadora e rígida que recebeu quando criança, por pertencer a uma linhagem de samurais. Mesmo sob condições diferentes, sem os privilégios comuns de um samurai, uma vez que ele é agora um pária, Itto conserva a dignidade e trata de fazer de Daigoro um forte, um samurai, educando-o dentro dos princípios da educação japonesa clássica e da elite dos samurais.

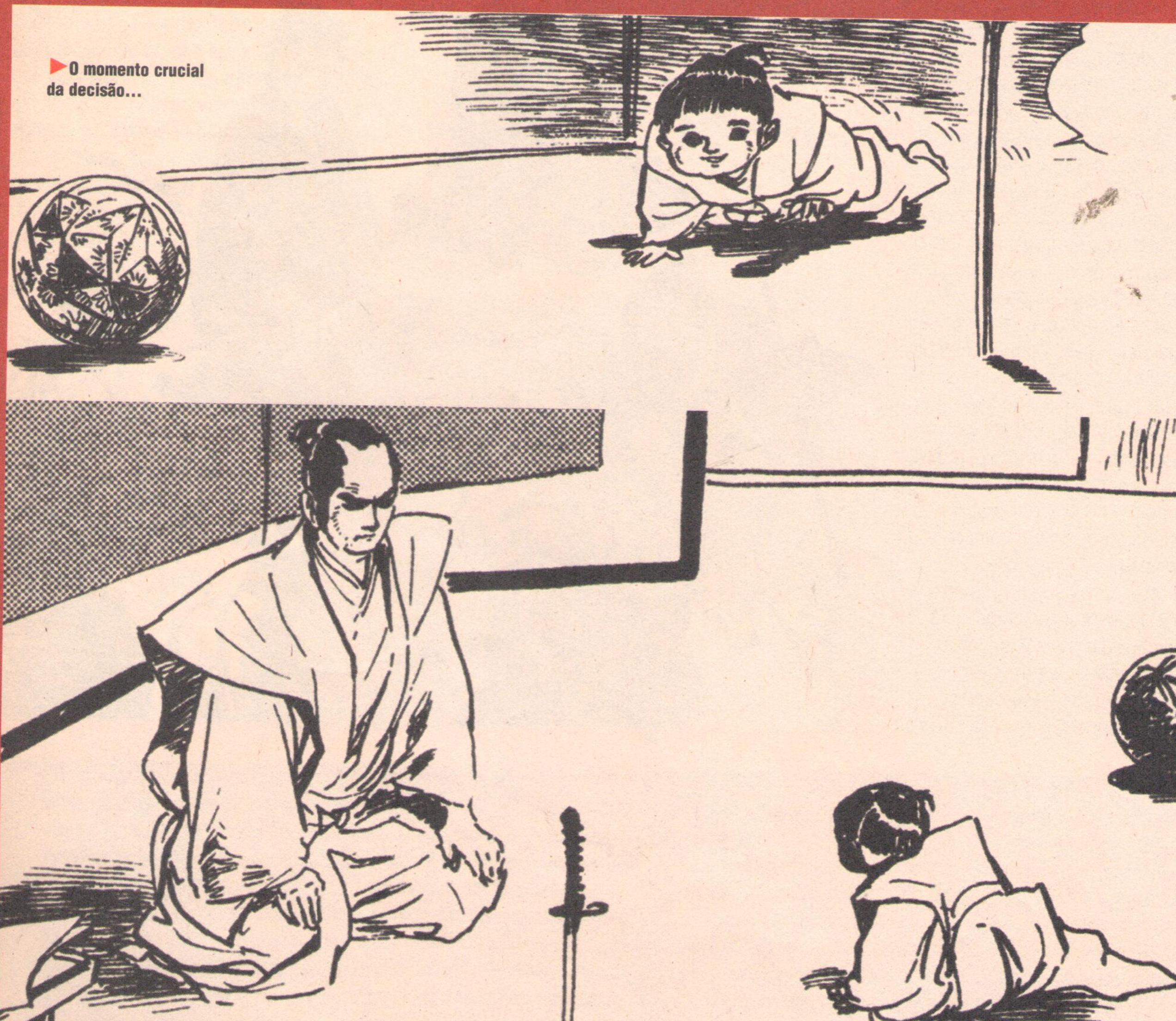
A narrativa de Lobo Solitário tem longos trechos mudos, silenciosos, vários deles cobrindo as relações entre Itto e Daigoro, pai e filho, mestre e discípulo. Para que Daigoro corrija seus intencionais erros, Itto apenas o olha em silêncio.

Há um "dialogo mudo" entre os dois até que a compreensão se estabeleça e Daigoro proceda corretamente, corrigindo o erro. Ao final da ação, Daigoro recebe do pai um sutil sinal de aprovação, um leve aceno de cabeça, que é mais um sinal de auto-afirmação, a certeza do samurai, moldada na sua própria experiência e sabedoria, que o filho somente sobreviverá à guerra se aprender a não acumular erros.

Tão importante na trama quanto o desenvolvimento do personagem Lobo Solitário, é Daiogoro, que, enquanto cresce, deixa de ser um simples coadjuvante simpático, faz aumentar sua participação, dividindo com Ogami o foco da história. Para muitos fãs da história, Daigoro é tão importante quanto seu pai; Koike e Kojima, os autores, fazem com que parte da trama se desenvolva em torno dele, Daigoro, ou em função de sua presença.

Daigoro e Ogami são filho e pai devotados. Daigoro é a única criatura a quem Ogami ama, que, por sua vez, é a única pessoa em quem o filho confia. No seu mundo de infinitas dificuldades e extrema violência, pai e filho criam um elo de amor e respeito profundos.

Também se entrosam perfeitamente como companheiros de guerra — Daigoro é uma criança inocente que logo aprende que a sobrevivência dos dois depende também de sua postura e de sua capacidade de aprender. A história mostra o rápido progresso de Daigoro como guerreiro: logo depois dos primeiros capítulos, ele já é mostrado perfeitamente à vontade, empunhando uma espada.



▶O momento crucial da decisão...

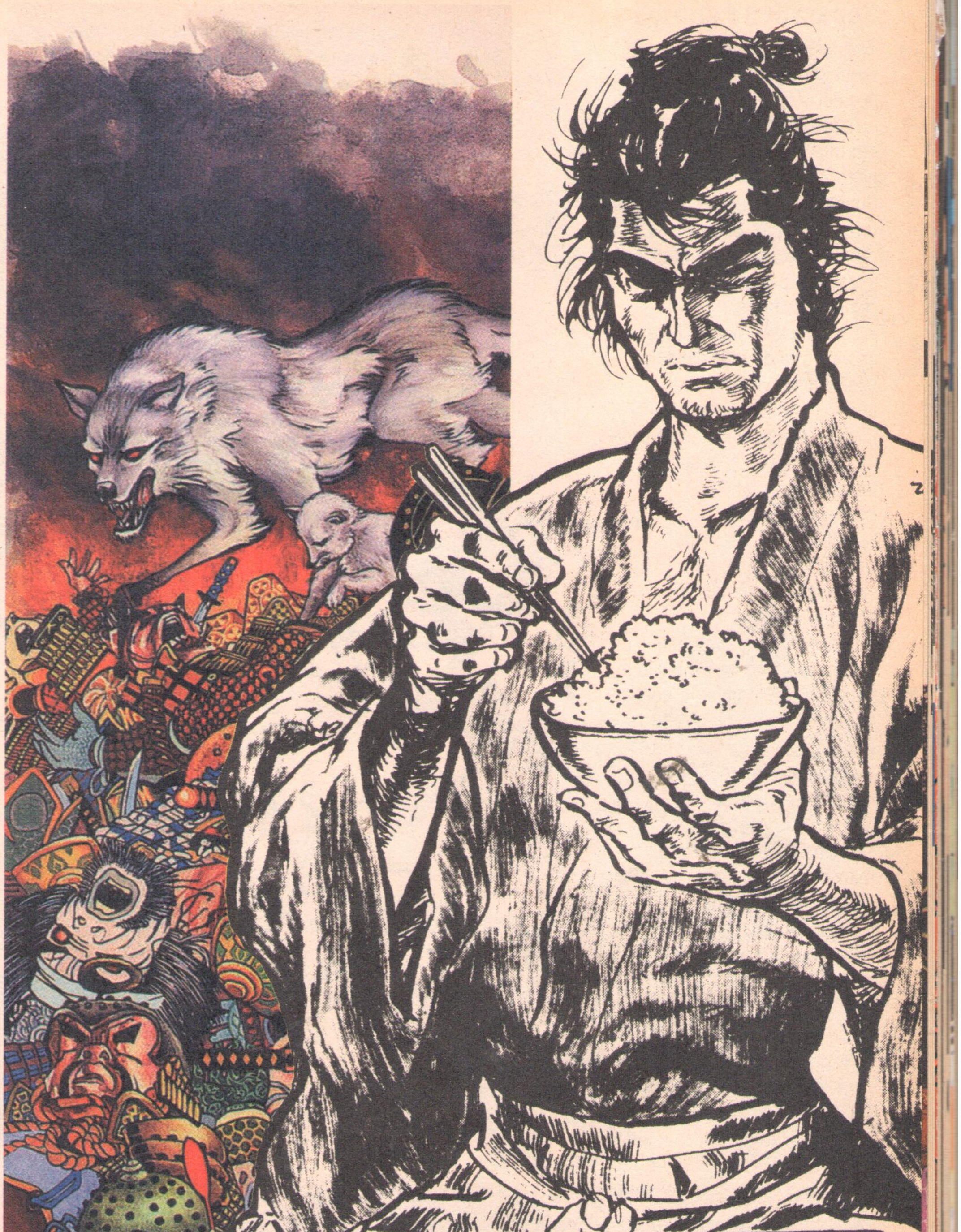
Vi
Out
Lob
sua
a g
ia t
viol
nas
can
fam
tem
Se
sam
com
san
feri
vida
seg
esp
seu
daq
hom
Koz
ples
lado
deca
repr
apen
Lob
soas
muit
Kazu
de t
equil
mes
guin
alter
cand
os s
leito
dois
trast
diant
gren
do h
deslo
impo
magi
Solit
histó
ment

Mis
Com
do p
sion
são
men
cujas
Algu
ou m
rai, d
men
maçã

Violência

Outra característica da história de Lobo Solitário, que contribuiu para sua rápida aceitação no Ocidente, foi a grande dose de sangue que permeia toda a história. A assepsia de uma violência "sem sangue", observada nas histórias em quadrinhos americanas e européias (herança do famigerado Código de Ética?), não tem vez nos quadrinhos japoneses. Se o personagem da história é um samurai e ele mata seus inimigos com espada, então, existe muito sangue e ele está lá, esguichando das feridas abertas, como aconteceria na vida real — toda pessoa que já segurou nas mãos uma autêntica espada de samurai, e olhou de perto seu aço afiado, sabe que um golpe daquela arma pode dividir um homem ao meio. Assim, a saga Kozure Okami / Lobo Solitário é simplesmente realista e descritiva no seu lado visual, com cenas de sangue, decapitações e desmembramentos representadas quadro a quadro. Vista apenas por esse lado, a história de Lobo Solitário não é boa para as pessoas que se impressionam com muita facilidade.

Kazuo Koike e Goseki Kojima usam de toda sua habilidade e talento para equilibrar a saga, agregando na mesma narrativa momentos sanguinolentos, de extrema crueldade, alternados por cenas da mais elevada candura e delicadeza, de forma que os sentimentos e emoções dos leitores ficam oscilando entre esses dois extremos. A violência se contrasta com a inocência da criança, diante da qual o lado sombrio e sangrento da série ganha a perspectiva do horror. A criança é a figura mais deslocada na série e também a mais importante, pois é com ela que a magia se completa — sem ela, Lobo Solitário talvez fosse apenas outra história de samurais, magnificamente desenhada.



Misticismo e Moral

Comprovando a profunda espiritualidade do personagem herói, Ogami aparece ocasionalmente em transes meditativos, que são fases de recolhimento e purificação mental. Ele ora pelas almas das vítimas, cujas vidas tirou com a espada.

Alguns de seus oponentes mais valorosos, ou mais dignos, dentro de sua ética samurai, depois de vencidos, recebem as homenagens fúnebres, as orações e a cremação. Outros, ele simplesmente mata e abandona, seguindo em diante.

Os fracos e oprimidos ganham, às vezes, sua atenção: quando o senso de justiça de Kozure Okami fala mais alto, ele luta ao lado dos destituídos, dos mais pobres, apenas para ver a justiça triunfar, deixando de cobrar pelos seus serviços.

Outras vezes, ele testemunha crimes terríveis e não se envolve, apenas por achar que não é de sua conta — sem se importar o quanto as vítimas possam parecer indefesas e dignas de pena.

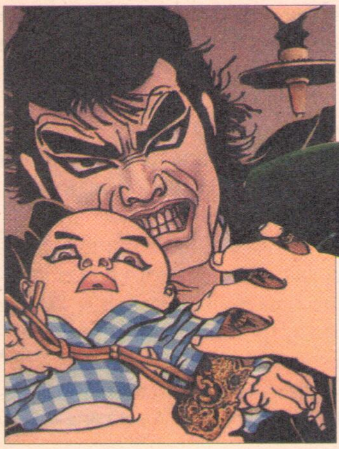
Quando está frente a frente com sua vítima, o Lobo Solitário se apresenta, dizendo quem ele é e qual é a sua profissão, antes de matá-la. Ele não dá qualquer chance de defesa à vítima — apenas a elimina, com um rápido golpe de espada, burocraticamente, sem demonstrar sentimentos. Matar, para ele, é apenas a sua parte em um contrato para o qual foi pago e a cumpre sem a menor cerimônia.➤

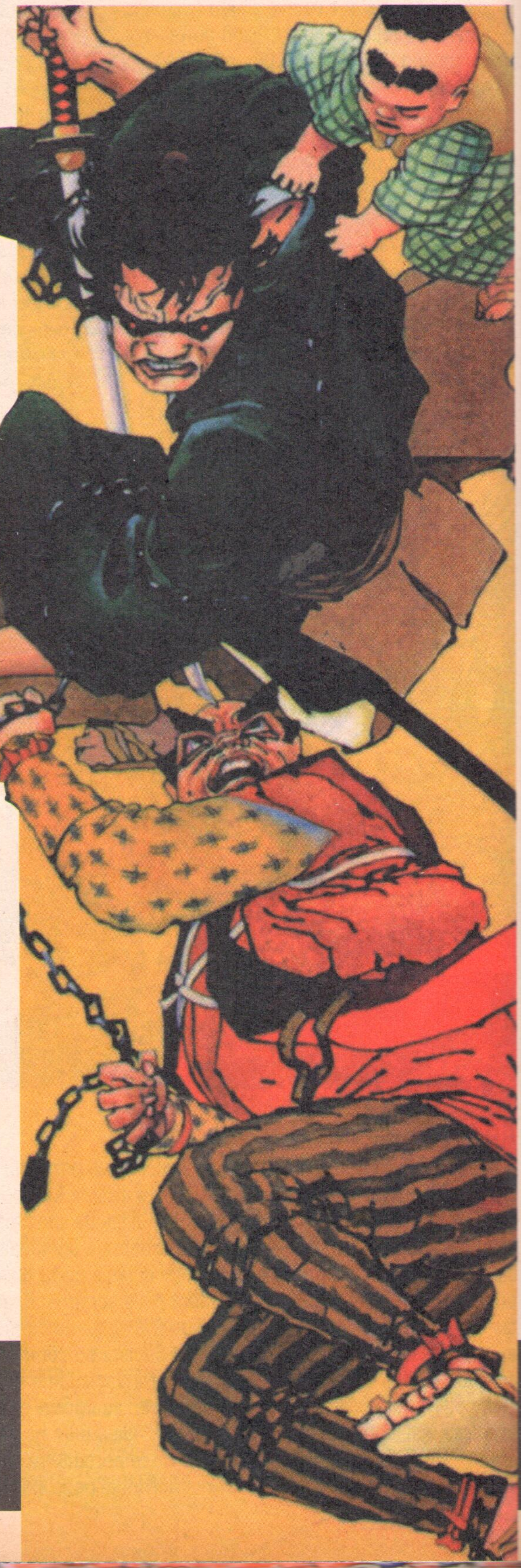
A adaptação não mexeu na estrutura e no ritmo do original, que são bem diferentes dos quadrinhos americanos; os pequenos ajustes, feitos até para que a história pudesse ser publicada num formato diferente, não alterou em nada a essência de Lobo Solitário, nem com o número dos incontáveis personagens, que têm relação com a própria personalidade do herói — ele vaga pelo Japão acompanhado pelo filho e vai no caminho encontrando os personagens, pessoas de todo tipo que participam da trama. O elenco, por assim dizer, é enorme.

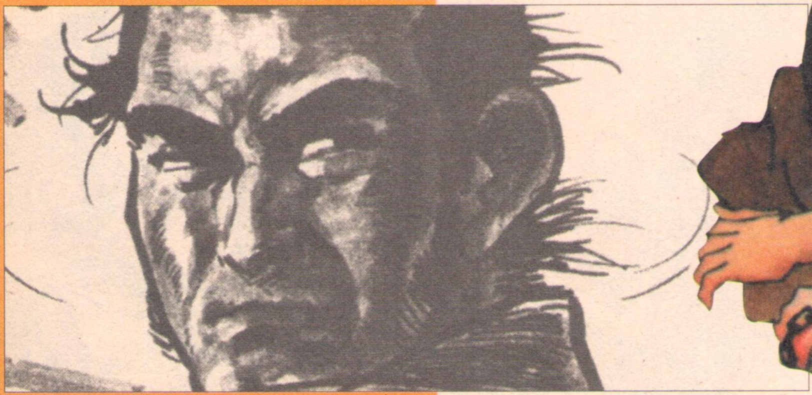
No Japão, Kozure Okami, além de ter sido uma série de quadrinhos de sucesso extraordinário, foi adaptado para TV e inspirou dezenas de filmes para o cinema. Nas palavras de Frank Miller, "Lobo Solitário é o tipo de material adequado para os quadrinhos adultos, que deveria nos ajudar a nos livrar do preconceito que diz que os quadrinhos são somente para crianças. Espero que venha encorajar os artistas a criar projetos mais ambiciosos."

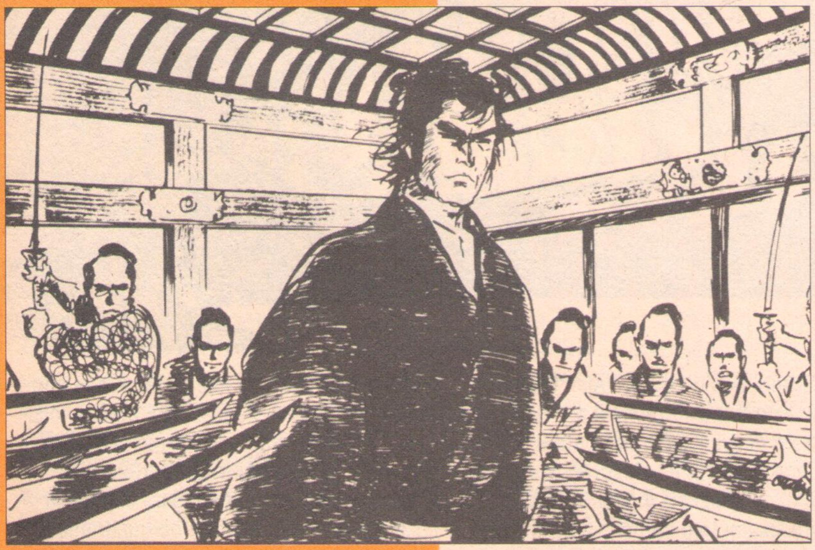
No Brasil...

A publicação de Lobo Solitário por aqui tem muita história. Começou em 1988 e manteve-se incompleta até hoje, passando por duas editoras (Nova Sampa e Cedibra). Agora, os fãs estão sendo agraciados com uma versão caprichada, publicada pela editora Panini Comics e editada por Elza Keiko. Essa versão é baseada na republicação japonesa do título feita em 1995. As capas utilizadas, porém, são as americanas, por serem mais populares.









Outros trabalhos

Além de Lobo Solitário, os dois mangakás estiveram envolvidos em outros projetos. Conheça alguns deles: Kazuo Koike: Crying Freeman - Lady Snowblood - Samurai Executioner. Goseki Kojima: Dojinki - Path of the Assassin - Samurai Executioner.

Veja também

Se o seu assunto são samurais, vale a pena conferir os seguintes títulos, que podem ser adquiridos pela loja Comix (veja página 94 para mais informações).

BLADE
A Lâmina do Imortal
01
Hiroaki Samura

Blade – A Lâmina do Imortal
Manji é um samurai sem mestre, amaldiçoado com a vida eterna. Para conseguir morrer, ele precisa matar mil vilões para, enfim, poder se penitenciar por toda a dor que causou às pessoas inocentes.

Samurai X
Kenshin havia ficado conhecido como Hitokiri Battousai, o Retalhador, durante as guerras que deram fim ao sistema feudal japonês. Depois das batalhas, ele resolve se tornar um andarilho e quer se redimir, porém seu passado não vai deixá-lo em paz...

Aventura inédita
Samurai X
A Sakabatou de Yahiko

Samurai X – Kenshin Kaden
Para quem é fã das aventuras de Kenshin Himura, esta enciclopédia não pode faltar na prateleira. Traz dados dos bastidores, entrevistas e até uma história extra.

HAGAKURE
O Livro do Samurai
Yamamoto Tsunetomo

Hakagure – O Livro do Samurai
Tudo sobre o que é ser um guerreiro, tão relevante hoje quanto na época em que foi escrito. Este livro não é apenas um publicação de cultura japonesa. Seu foco principal é outro: a disciplina é a base da vitória.

Vagabond
A história de Musashi

Vagabond
Neste mangá, temos retratada a saga de um dos maiores samurais do Japão feudal: Miyamoto Musashi, aos 16 anos, parte em peregrinação com o objetivo de ser o melhor de todos os samurais, através do aperfeiçoamento físico e espiritual.

▶ OUma arma inusitada acompanha a dupla...

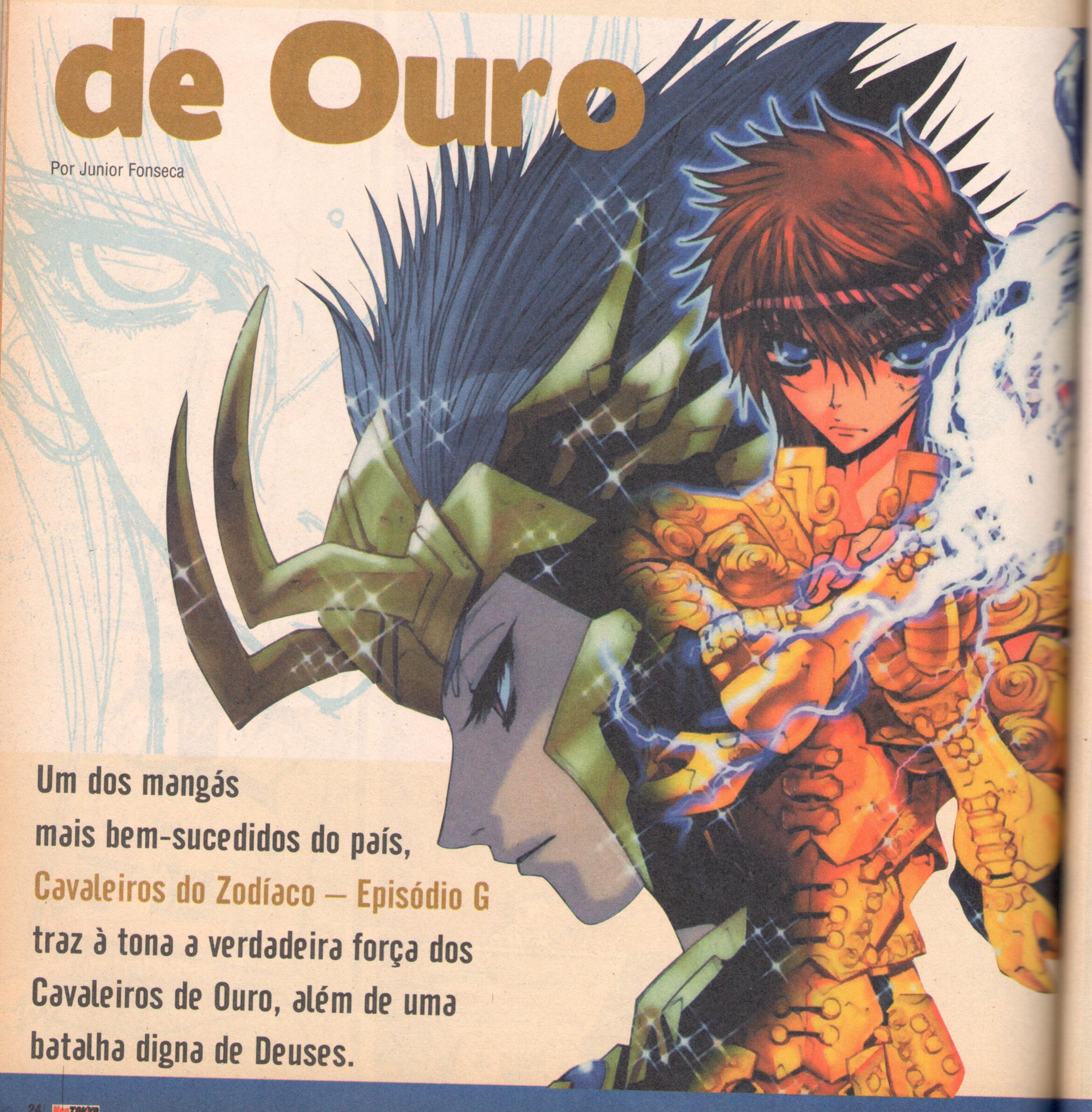
Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...
COMIX
Conrad Editora
Panini Comics
Mythos Editora
Animanga
Opera Graphica Editora
Editora Escala
NO

Na loja virtual da **Comix** você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!

www.comix.com.br

O verdadeiro poder dos Cavaleiros de Ouro

Por Junior Fonseca



Um dos mangás mais bem-sucedidos do país, Cavaleiros do Zodíaco – Episódio G traz à tona a verdadeira força dos Cavaleiros de Ouro, além de uma batalha digna de Deuses.

Em 2003, em um momento em que todas as atenções estavam voltadas para a produção da Saga de Hades em animê, Masami Kurumada (criador dos Cavaleiros do Zodíaco) decidiu publicar uma nova história dos Cavaleiros do Zodíaco em mangá, mas, dessa vez, Masami preferiu cuidar apenas do roteiro e deixou toda a parte gráfica para Megumu Okada. Os fãs, com certeza, irão notar uma clara diferença de traço ao pegarem o mangá para ler, mas talvez essa tenha sido a intenção de Masami Kurumada: causar impacto. Podemos considerar que o Episódio G é algo totalmente diferente de tudo o que você viu sobre Os Cavaleiros do Zodíaco, algo detalhado e inovador!

Episódio G – Introdução

A história gira em torno do passado dos Cavaleiros de Ouro (por isso o nome Episódio G = Gold ou Ouro) e a luta contra o deus Cronos e seus 12 Titãs. Na verdade, podemos considerar que o Episódio G seria o marco zero da história. Muitos detalhes novos foram acrescentados e muitos Cavaleiros de Ouro possuem golpes nunca vistos antes.

Os capítulos são lançados mensalmente no Japão, na revista Champion Red. Quando completam quatro capítulos, um mangá tankohon (compilação) é lançado. Ao todo, são lançados três mangás tankohon por ano no Japão (atualmente, já foram lançados oito mangás e o nono está a caminho). O grande destaque das edições japonesas são as edições para colecionadores, que possuem capas diferentes das edições normais e todas elas vêm com brindes (camisetas, cards, chaveiros etc.).

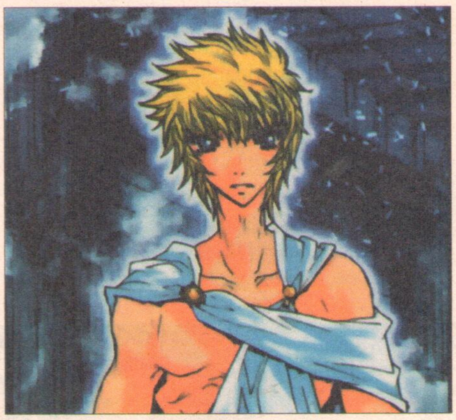
O Brasil não fica muito atrás do Japão e está muito à frente de outros países como França, Argentina, Espanha e Itália. O mangá aqui no Brasil é lançado no mesmo formato do mangá japonês, ou seja, com o mesmo número de páginas. Atualmente, já foram lançados sete mangás no Brasil e o oitavo deverá ser lançado em julho de 2006 (são três por ano aqui no Brasil, também).

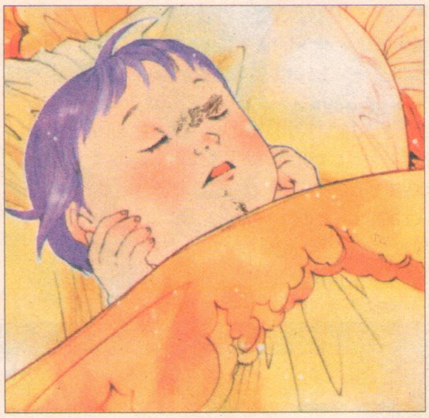
Infelizmente, as edições de colecionadores não são lançadas devido ao alto custo de produção e o preço final que o mangá teria. A Conrad Editora já fez vários estudos com relação aos brindes, mas não ficou viável a produção dos mesmos.

Capítulo 1

O Grande Prólogo

Saga de Gêmeos, após ter matado o mestre do Santuário e ter tomado seu lugar, começa a ser atordoado por um estranho ser, que lhe entrega uma adaga dourada. Saga, totalmente possuído pelo mal, agora, dirige-se até a sala onde Atena, ainda bebê, dorme. De posse da adaga, Saga tenta matar Atena, mas é detido por Aiolos de Sagitário, que, além de salvar Atena, acaba vendo o rosto de Saga. Saga jura de morte o Cavaleiro de Sagitário!



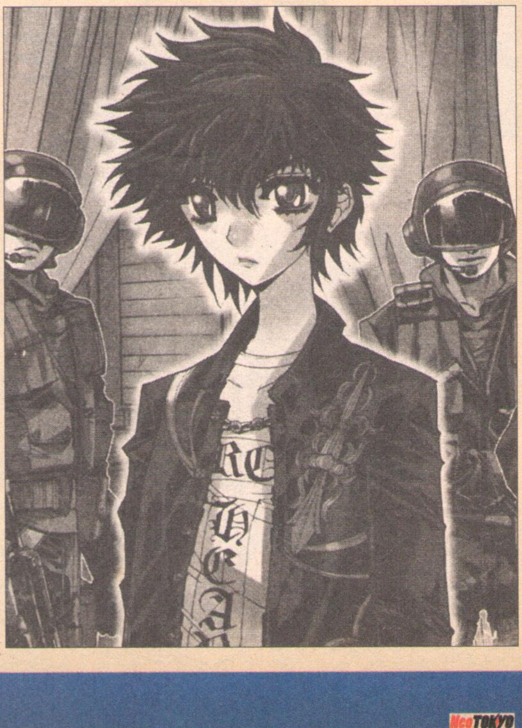


Capítulo 2

O garoto dourado

O ano é 1979, muito antes da luta dos Cavaleiros de Bronze contra os Cavaleiros de Ouro. Na usina nuclear localizada na ilha Threemile, nos EUA, um forte turbilhão de alta radiação formou-se acima da usina. Com um possível estouro, as conseqüências atravessariam o núcleo da Terra e seriam sentidas do outro lado, na Ásia. A suspeita gira em torno de terroristas, embora seja apenas uma pessoa. Por isso, o negociador John Black foi chamado para escoltar um jovem garoto vindo da Grécia, chamado de Leo (na verdade, é Aiolia de Leão), nessa missão secreta.

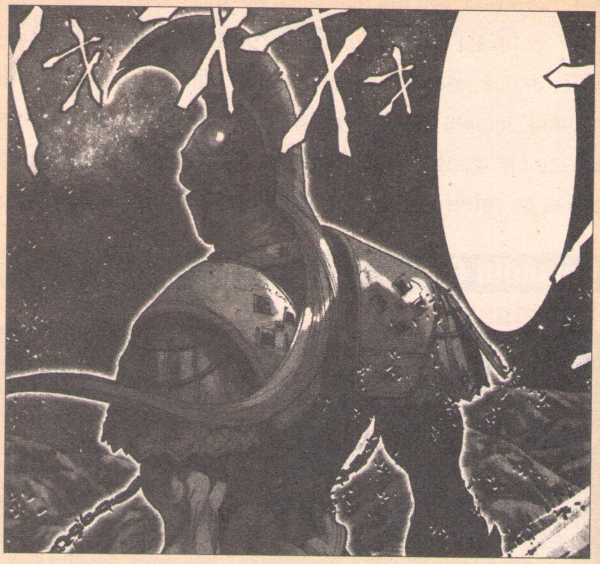
Os dois entram na usina e encontram o inimigo. Aiolia cria uma barreira de proteção para manter John Black vivo. O negociador não entende como um garoto pode sobreviver naquele lugar e ainda protegido da radiação. O inimigo reconhece Aiolia como um cavaleiro de Atena e logo o ataca (seu golpe lembra a Excalibur de Shura de Capricórnio. Aliás, esse personagem misterioso tentou ser um Cavaleiro, provavelmente o de Capricórnio, já que uma urna parecida com a urna da armadura de Capricórnio surge, mas foi banido do Santuário por ser uma pessoa má e violenta). John Black, pensando que Aiolia iria morrer, coloca seu corpo na frente e é atingido. A morte de Black mexe com Aiolia, que entende os sentimentos do amigo. Aiolia está pronto para lutar e, vestindo sua armadura de Ouro, ataca o inimigo com o seu Relâmpago de Plasma (Lightning Plasma), matando-o. No Santuário, Saga (vestido de Mestre) conversa sobre o sucesso da missão de Aiolia com Shaka de Virgem. ➤



Capítulo 3

Aquele que vaga

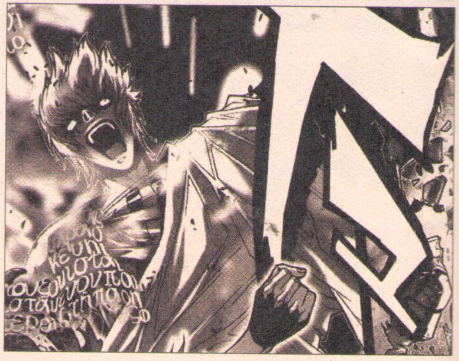
Na cordilheira de Pindos, na Grécia, Aiolia tem uma nova missão: matar um Giga (gigante) que surgiu na Grécia. Antes, ele conversa com Camus de Aquário, que tenta explicar o verdadeiro significado de ser um Cavaleiro de Atena. Camus ainda pergunta se Aiolia estaria disposto a limpar a imagem de traidor que seu irmão Aiolos acabou tendo no Santuário (Saga fez todos pensarem que Aiolos tentou matar Atena). Aiolia fica irritado com a conversa e tenta atacar Camus, mas é detido pelo ar congelado do Cavaleiro de Aquário. Logo após, Aiolia parte para a missão e encontra uma criança. A criança pergunta para Aiolia se ele está lá para matar o gigante. O Cavaleiro de Leão responde que sim e a criança, de forma inusitada, responde dizendo para Aiolia não matar seu pai. O gigante surge e Aiolia, para proteger a criança, fica na defensiva aguardando uma oportunidade de atacar.
No Santuário, Milo resolve ir até a Casa de Leão, passando antes pela casa de Virgem. Lá, ele conversa com Shaka sobre a fidelidade de Aiolia.
De volta à luta de Aiolia com o gigante, o Cavaleiro de Leão percebe que o monstro de pedra queria apenas continuar protegendo a criança, mas não hesita e dispara um golpe mortal.

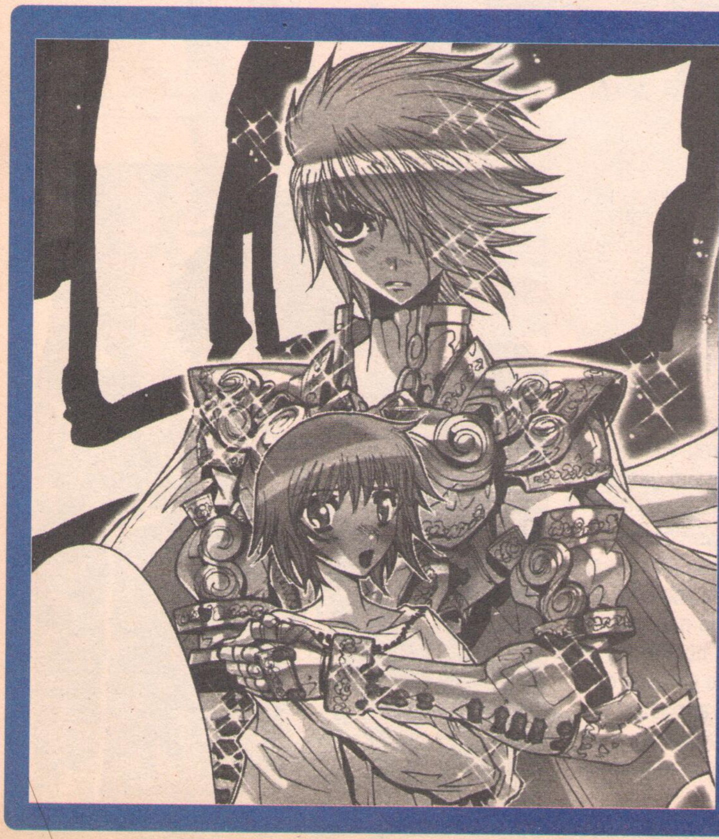


Capítulo 4

Aquele que corta a luz

No Santuário, Saga conversa sobre Aiolia com um ser misterioso. Saga acha que foi um mau sinal Aiolia ter se tornado um Cavaleiro de Ouro, tendo em vista que ele é irmão de Aiolos de Sagitário.
Litos, a criança que Aiolia salvou do Giga, está fazendo compras no Santuário. Lá, ela encontra Garan, que também mora na Casa de Leão, junto com Aiolia. Os dois voltam para a Casa de Leão e encontram Aiolia tomando banho. Nessa hora, Aiolia descobre que Litos é uma menina e não um menino. De repente, algo estranho começa a acontecer com Garan. Uma energia cósmica poderosa passa a dominar seu corpo e seu braço mecânico, obrigando Aiolia a lutar com ele. Aiolia dispara um golpe e consegue livrar Garan da energia maligna. Essa energia foi emitida pelo ser misterioso que ainda conversa com Saga, na sala do mestre. Eles conversam, também, sobre algo que está escondido junto à Estátua de Atena: o Megas Drepanon.





Capítulo 5

Aqueles que se reúnem

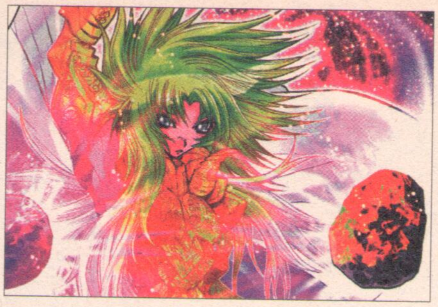
Shaka conversa com Saga, vestido de Mestre, sobre a presença de uma energia cósmica maligna que está presente no Santuário. O suposto Mestre, então, convoca a União Dourada (reunião onde todos os Cavaleiros de Ouro devem estar presentes).
Aldebaran de Touro, Máscara da Morte de Câncer, Shaka de Virgem, Milo de Escorpião, Shura de Capricórnio, Camus de Aquário e Afrodite de Peixes aparecem para a reunião. Shura começa a contar a "falsa" história de quando Aiolos raptou Atena, ainda bebê, e tentou matá-la. O Cavaleiro de Capricórnio conta também que foi ele quem impediu que Aiolos fugisse. Os Cavaleiros de Ouro começam a falar sobre uma possível traição de Aiolia, tendo em vista que ele é irmão de Aiolos. Nisso, surge Litos, dizendo que Aiolia nunca irá trair o Santuário e os Cavaleiros de Ouro. Máscara da Morte se irrita com a presença da menina e tenta atacá-la. Aiolia surge para protegê-la!

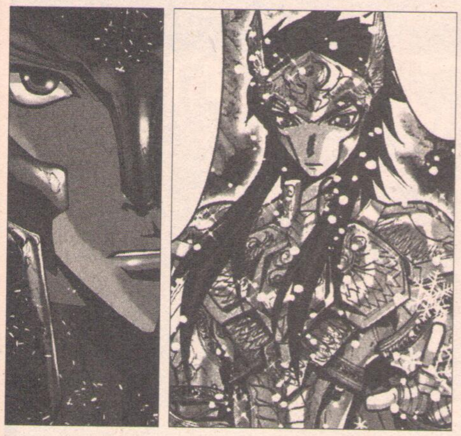
História dentro da História – A Guerra Santa: Shion de Áries e Dohko de Libra (Mestre Ancião) são os dois únicos sobreviventes da última Guerra Santa contra Hades. Foi uma dura e cruel batalha campal, mas os dois Cavaleiros de Ouro, com a ajuda das armas de Libra, venceram todos os inimigos.

Capítulo 6

O ser de Ébano

Uma carruagem negra levando um cavaleiro misterioso surge no Santuário e destrói tudo o que vê pela frente. Enquanto isso, na União Dourada, Shaka sente que a energia cósmica maligna está muito perto. Máscara da Morte continua provocando Aiolia, mas o Cavaleiro de Leão revida, atacando o de Câncer.





Capítulo 7

Aquele que comanda o Vento

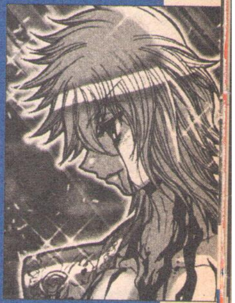
Saga, vestido de Mestre, interfere e acalma a briga. Ele diz que já sabe quem é o inimigo: o deus Cronos, que enviará seus Titãs para tentar resgatar a Megas Drepanon, arma que está de posse do Santuário.

Aiolia é enviado para deter Hyperion de Ébano, o Titã que estava destruindo tudo no Santuário. A luta é muito dura e Aiolia é ferido várias vezes. Camus de Aquário vence facilmente alguns soldados de Cronos que estavam invadindo o Santuário, também!

Capítulo 8

Aquele que atravessa a Armadura

A luta entre Aiolia de Leão e o Titã Hyperion de Ébano continua. O Cavaleiro de Leão resiste o quanto pode, mas seus golpes não surtem efeito no Titã, graças a sua Sohma (armadura negra dos Titãs). Aiolia está muito ferido e Hyperion admira a força e resistência do Cavaleiro de Leão. Aiolia tenta disparar mais uma vez o seu Relâmpago de Plasma, mas Hyperion consegue destruir boa parte da Armadura de Leão, que, mesmo parecendo indefeso, não desiste da luta e dispara mais um golpe. Dessa vez, ele consegue fazer rachaduras na Sohma de Hyperion. Vendo que Aiolia é um adversário digno, Hyperion vai embora, pedindo para Aiolia restaurar sua armadura e se recuperar, pois em breve lutarão novamente.

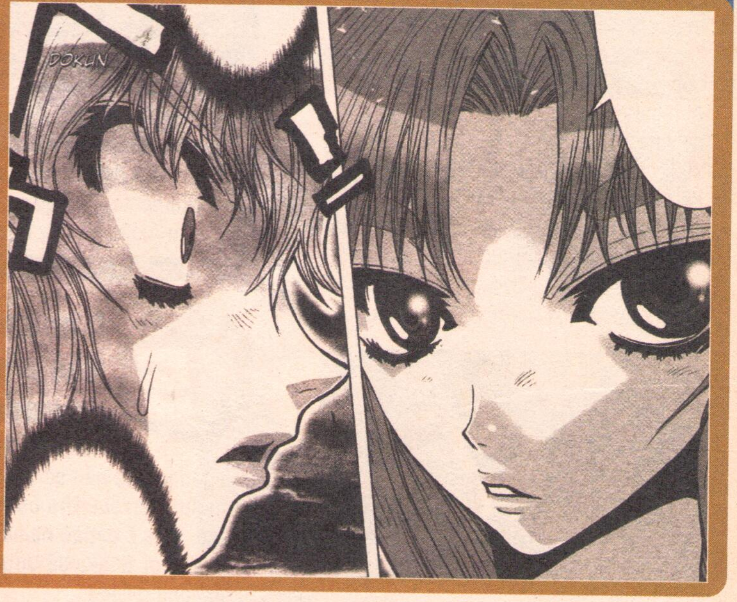


Capítulo 9

Aquele que constrói a armadura

Aiolia cai no chão desacordado, quase morto. A armadura de Leão deixa seu corpo e transforma-se na estátua de Leão. Alguns soldados de Cronos tentam se aproveitar da situação e atacam Aiolia, que é salvo pela Marin de Águia. Hyperion conversa com seu Rei, mas é interrompido pelo deus Pontos. Eles conversam sobre a força de Aiolia de Leão. Aiolia, Aldebaran de Touro e Litos vão até Jamiel, para que a armadura de Leão seja restaurada por Mu de Áries.

História dentro da História 2 – Saga: Saga de Gêmeos é cercado por vários demônios, que dizem estar lá por causa do mal que existe na casa de Gêmeos. Saga comenta sobre seus antecessores, Castor de Gêmeos e Pólux de Gêmeos. Ele diz que a força dos dois está na sua alma e em suas mãos. O Cavaleiro de Gêmeos, dominado pelo mal, dispara golpes que destroem facilmente os demônios.



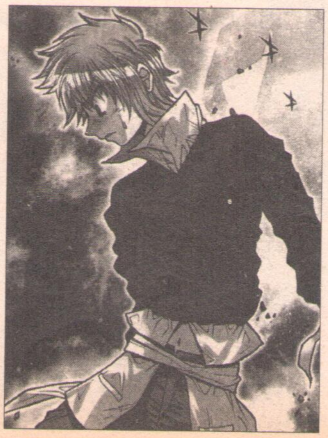
Capítulo 10

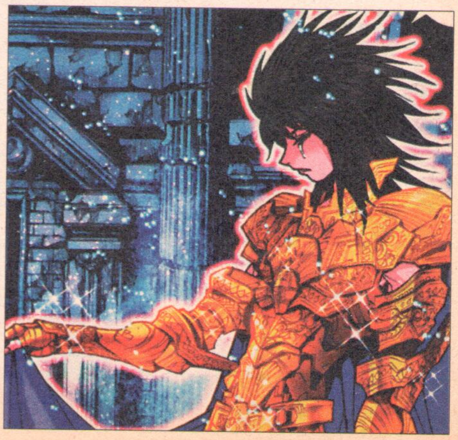
O Homem de Áries

Aiolia, Aldebaran de Touro e Litos finalmente encontram Mu de Áries. Mu diz que não poderá restaurar a armadura de Leão, pois ela já está morta. Aiolia fica irritado e tenta atacar Mu, mas o golpe não surte efeito nele.

Em Star Hill, Saga (vestido de Mestre) encontra Pontos e se ajoelha diante dele, reconhecendo como seu mestre.

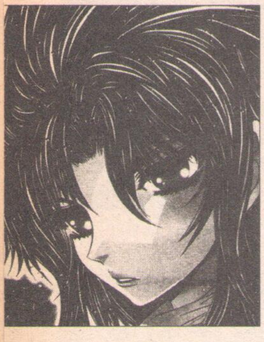
Em Jamiel, Aiolia continua sua "luta" contra Mu e, de repente, veste sua armadura e dispara vários golpes. Tudo não passou de uma farsa para deter alguns inimigos que estavam presentes no local. Mu diz para Aiolia que não existe razão para ele lutar, tendo em vista que aquele lugar é a sua casa. Mu veste a armadura de ouro de Áries. ➤





Capítulo 11 — Aquele que chama a outra dimensão

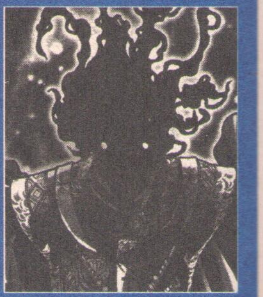
Um novo Titã surge. Ele possui golpes que cortam o ar, mas Mu consegue detê-lo facilmente com sua Parede de Cristal. Mu teletransporta Aiolia e os outros para outro local, pois ele quer lutar sozinho. Aiolia respeita a opção de Mu e aceita não entrar na briga, ainda mais porque o Titã também tem poderes psíquicos. A cosmo energia de Mu aumenta muito, assustando o Titã. A luta continua e o Titã dispara vários de seus golpes, mas eles não surtem efeito em Mu.



Capítulo 12 — Aquele que o libertará

Mu dispara o seu golpe secreto Revolução Estelar (golpe herdado do seu Mestre Shion de Áries). O Titã fica surpreso com a força do Cavaleiro de Áries e diz que vai disparar um golpe secreto, também. De repente, surge no céu uma cosmo energia imensa: é Cronos. Ele pede para o Titã parar de lutar, já que a luta não foi autorizada por ele. Cronos volta-se para Aiolia e reconhece-o como o homem dos sinais das estrelas. Aiolia se irrita com a situação e dispara um golpe para cima de Cronos, que desaparece instantaneamente.

Shura de Capricórnio vai até a Sala do Mestre questionar sobre Aiolos e Aiolia. Saga, vestido de Mestre, se irrita com o fato de Shura suspeitar que Aiolos não era um traidor e dispara o Satã Imperial para controlar a mente de Shura. Shura é atingido, mas o golpe não tem 100% de efeito sobre ele.



Capítulo 13 — O Guerreiro da Justiça

O Cavaleiro de Capricórnio descobre que o Mestre é, na verdade, Saga de Gêmeos, que nessa altura já veste sua armadura. Saga dispara outra vez o Satã Imperial.

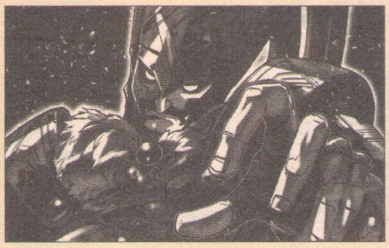
Em Jamiel, Aiolia e os outros voltam a encontrar Mu, que está ferido e cheio de sangue. Mu aproveita o seu sangue para restaurar a armadura de Leão.

O Titã que lutou contra Mu conversa com Hyperion. Seu nome é Íapeto de Dimensões. Hyperion fala que somente eles voltaram à vida até o momento!

História dentro da História 3 – Presságio: Aiolia luta contra um gigante e o vence facilmente. Pontos conversa com Hyperion sobre o mau presságio que caminha junto com Aiolia. Ele diz que Aiolia será a pessoa que libertará os deuses de sua prisão.

Capítulo 14 — O gigante

Cronos conversa com Hyperion e Íapeto. Ele diz que o selo que o prende está perdendo efeito. Além disso, ele diz que é capaz de trazer novamente a vida os Gigas. Cronos ordena aos s que resgatem o Megas Drepanon, que está junto da estátua de Atena. Aldebaran de Touro conversa com Mu de Áries. Mu desconfia que Aiolia possui golpes secretos. No santuário, soldados de Cronos tentam invadir novamente. Marin de Águia surge para detê-los. De repente, um gigante surge para enfrentar Marin: é Lyax de Poinx (Lava Magenta). Aiolia surge e salva Marin.



Capítulo 15 — O homem das presas douradas

Aiolia vence facilmente o gigante, que não se conforma com sua derrota. Um outro gigante surge, mas é detido na casa de Câncer, por Shaka de Virgem, que questiona o Giga.

Capítulo 16 — O demoníaco

O gigante desafia Shaka. Seu nome é Phlox de Cyanos (Fogo de Ciano). Aiolia, que ainda luta contra Lyanx de Poinx, dispara um golpe final e vence, de forma violenta, o Giga. Phlox sente que alguém venceu Lyanx. Máscara da Morte compra a briga com o Giga Phlox, tendo em vista que ele estava lutando com Shaka na sua Casa Zodiacal. Em um local sagrado, Pontos liberta as Sohma dos outros Titãs que ainda não voltaram à vida.

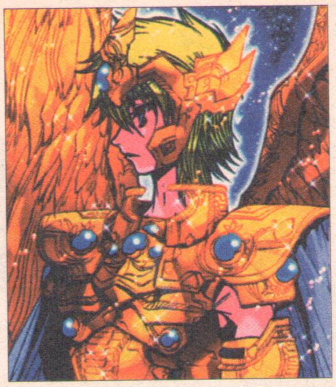
Capítulo 17 — Aquele que conduz ao mundo dos mortos

Na casa de Câncer, Máscara da Morte luta contra o Giga Phlox, mas consegue vencê-lo rapidamente. Hyperion conversa com Pontos e reconhece que os Cavaleiros de Ouro são cavaleiros que devem ser respeitados, pois têm um grande poder. No final, um novo Titã volta à vida: Céos.

História dentro da História 4 – Aiolos: Um furacão atinge o Mar Jônico, na Ilha da Sicília, na Itália. Um menino, Cliff Okentos, é o único sobrevivente de um barco que naufragou por causa do furacão causado pelo Giga Tifon. Ela foi salva por Aiolos de Sagitário, que venceu Tífon. Após ver Aiolos lutando, Cliff jura que um dia será tão forte como Aiolos!
História dentro da História 5 – As Asas Douradas: Aiolos enfrenta alguns inimigos que parecem ser egípcios. Ele dispara um golpe novo: Destruição Infinita (Infinity Breaker) e vence facilmente os inimigos.

Capítulo 18

Aqueles que despertam ao chamado



Céos conversa com Hyperion sobre os Cavaleiros de Ouro. Marin agradece Aiolia por tê-la salvo do Giga. Aiolia diz que apenas queria testar sua nova armadura. O Cavaleiro de Leão recebe uma nova missão: ir até a Ilha de Creta. Aiolia se dirige para o local, junto com Garan e Litos. Eles chegam nas ruínas do palácio de Knossos. Garan começa a contar uma história sobre a antiga civilização Minóica, governada pelo rei Minos, e sobre a existência de um monstro que vivia no palácio de Knossos. A história assusta Litos. Continuando, um monstro surge na frente de Aiolia e dos outros: é o fantasma do rei Minos. A história que Garan contou é real!

CONTINUA

Na próxima edição, você confere os resumos dos capítulos:

- 20: Aquele que herda
- 21: Aquele que entoa o destino
- 22: Aquele que rasga o destino
- 23: Aquele que sustenta o meu corpo
- 24: Aquele que atinge o patamar dos deuses
- 25: Aquele que está gravado nas páginas da história
- 26: Aqueles que se manifestam
- 27: Aquele que ilumina o selo
- 28: Aquele que corta as estrelas
- 29: Aquele que recebe a Espada Sagrada

Capítulo 19

Aqueles que retornam da Antiguidade

Na sala do confinamento, próximo à estátua de Atena, uma cosmo energia abre a porta e tenta roubar a Megas Depranon. Camus de Aquário percebe e intercede. Aiolia dispara um golpe novo em cima do fantasma de Minos: Presas Relâmpago (Lightning Fang). O fantasma resolve ir embora, só que, de repente, surge um monstro: o Minotauro. Aiolia dispara a Cápsula do Poder e vence o Minotauro. Hyperion e os outros Titãs conversam novamente sobre Aiolia. Eles dizem que o Cavaleiro de Leão será o encarregado por libertar Cronos.

Nos bastidores...

Hoje estaremos conversando com Eduardo Vilarinho e Walter Tomin Neto, do site CavZodiaco.com.br e responsáveis pela adaptação dos mangás relacionados aos Cavaleiros do Zodíaco na Conrad Editora.

NT: Episódio G é o primeiro trabalho de adaptação feito por vocês e relacionado a Cavaleiros do Zodíaco?

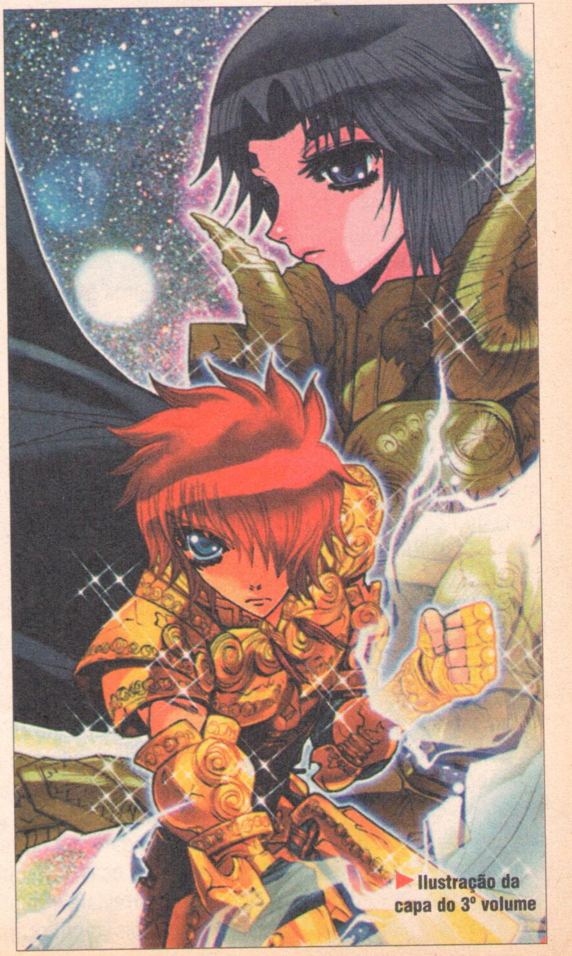
EV e WTN: Não, já prestamos assessoria para quase dez empresas com produtos da série. Desde assessoria em figurinhas de chiclete até a adaptação completa dos mangás. Aí já se vão quatro anos auxiliando as empresas, onde podemos destacar a Conrad Editora, Playarte, Cartoon Network, Riclan etc.

NT: Qual foi o maior desafio da adaptação do episódio G?

EV e WTN: O primeiro grande desafio foi pegar o mangá já começado. Os três primeiros volumes não contaram com nossa adaptação e, devido à necessidade de manter um padrão fiel à obra original, fomos chamados pela Conrad. O segundo grande desafio foi entender a história em si e os traços do desenhista Megumu Okada. O traço dele é rico em detalhes e, muitas vezes, confundem os personagens e outros elementos da história. O terceiro grande desafio foi e ainda é o mais complicado. Existe um grande detalhamento mitológico nesse mangá. Nossa equipe teve que estudar muito para adaptar e achar a forma mais correta para diversas palavras e nomes.

NT: O que vocês acham das reclamações de alguns fãs com relação à adaptação?

EV e WTN: Encaramos de forma natural e procuramos estudar as críticas para melhorar cada vez mais. Conforme já citamos, nossa adaptação começou no volume 4 e isso já foi um problema, pois tivemos que corrigir vários erros nos mangás seguintes e muitos podem imaginar que foi falta de padrão, mas na verdade não foi. Outra coisa: é impossível agradar a todos os fãs. Enquanto um termo pode ser correto para um, pode ser errado para outro, e assim será sempre. A grande dificuldade são as diversas formas de você escrever um nome ou termo, ainda mais quando é baseado em alguma mitologia. Certas bibliografias que consultamos escrevem um termo de uma forma e outras de outra forma que acaba sendo sinônimo. Procuramos manter um padrão e escolher a melhor forma. O mais importante de tudo é que temos um feed-back muito positivo tanto pela parte dos fãs quanto pela Conrad Editora. Recebemos muito mais elogios do que críticas, o que mostra que estamos no caminho certo! ➤



▶ Ilustração da capa do 3º volume

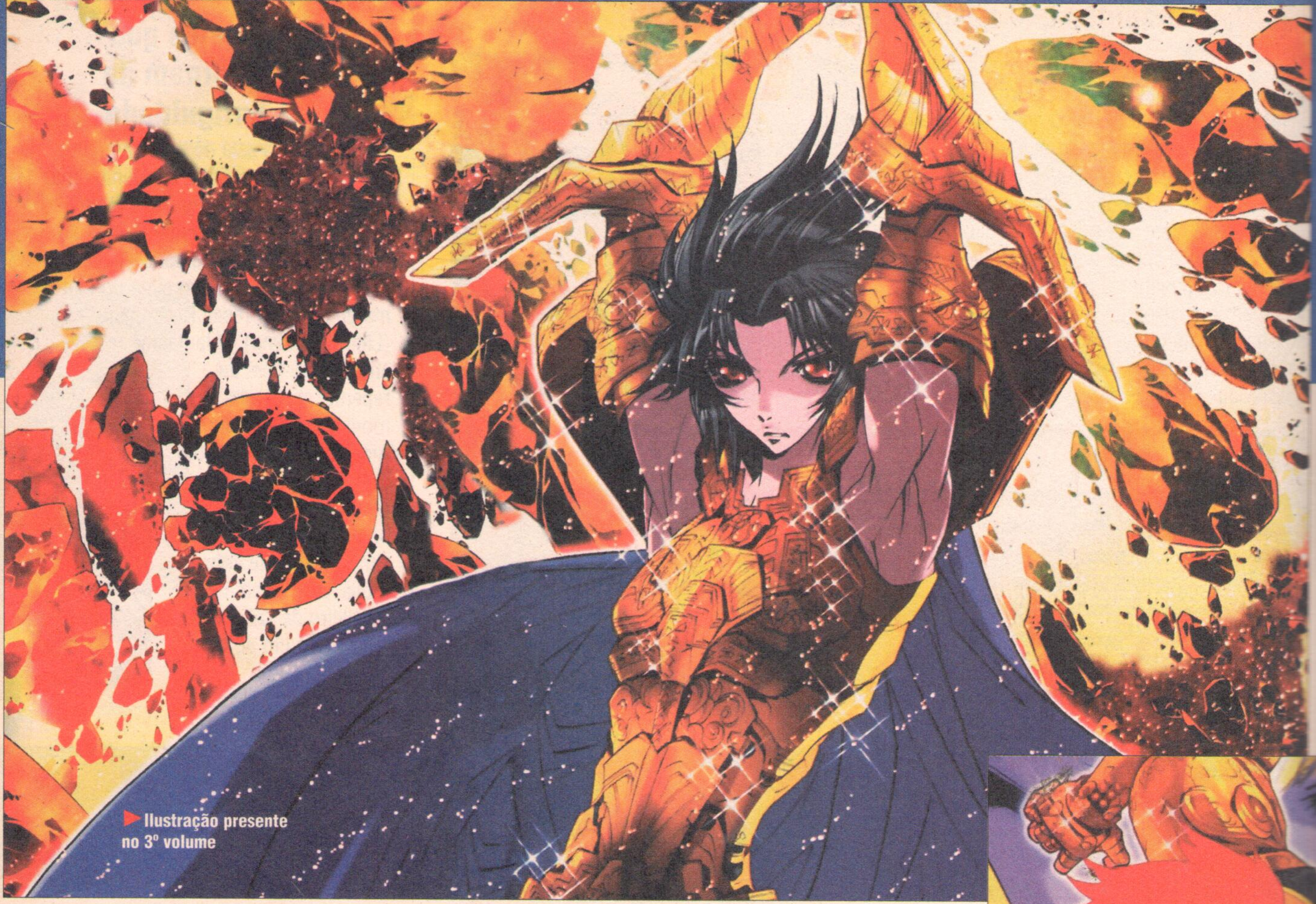


Ilustração presente no 3º volume

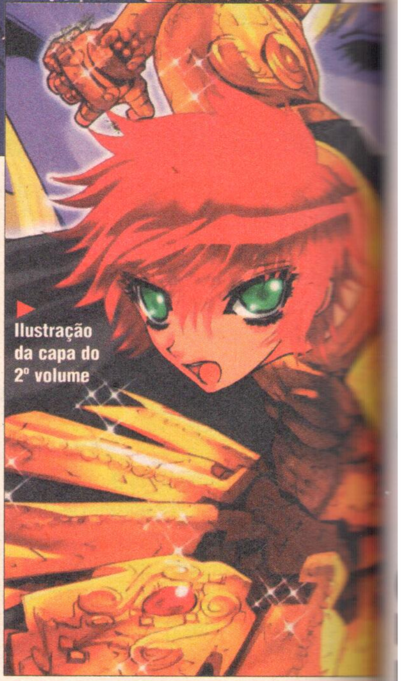


Ilustração da capa do 2º volume

NT: Quais são os processos utilizados por vocês na adaptação?

EV e WTN: A Conrad Editora nos avisa com uma semana de antecedência, mais ou menos, quando um novo volume do mangá chega. Na verdade, a gente imagina mais ou menos quando o mangá virá tendo em vista que acompanhamos o lançamento no Japão e sabemos a periodicidade que eles chegam ao Brasil. Antes disso, já nos preparamos, procurando estudar a história e os termos (geralmente, traduções são feitas diretamente do mangá japonês e disponibilizadas na internet em espanhol, por fãs do mundo inteiro). Aí, montamos uma espécie de resumo e uma tabela com nomes de personagens, golpes e pontos-chave da história. Isso é muito importante, pois quando chegamos na Conrad para revisar, já temos uma boa noção de como iremos trabalhar no mangá. A adaptação lá na Conrad Editora é feita em um dia, já que recebemos todo o material traduzido para o português diretamente (é uma correria só, mas felizmente temos conseguido dar conta do recado). É uma alegria muito grande para nós podermos ajudar na publicação de uma obra nova dos Cavaleiros do Zodíaco e que está fazendo um grande sucesso no Brasil. Com isso, fica tudo mais fácil, já que fazemos o trabalho por amor à série mesmo.

NT: Existiu ou existe algo inusitado ou alguma curiosidade durante o processo de adaptação?

EV e WTN: Humm, não. Geralmente, não acontece nada inesperado durante a adaptação, pois a gente procura estar sempre um passo na frente, conforme já citamos. A única curiosidade que podemos dizer, ocorreu quando o mangá foi anunciado para ser lançado no Brasil. Na ocasião, não fazíamos assessoria de nenhum produto para a Conrad Editora e conseguimos agendar uma entrevista, em primeira mão, com o editor dos mangás na ocasião (editor que cuidava da adaptação também). Fizemos a entrevista e publicamos no site. Curiosamente, algumas semanas depois, o editor que entrevistamos saiu da Conrad Editora e a pessoa que assumiu no lugar acabou chamando a gente para cuidar da adaptação. Foi tudo muito rápido. Quando fizemos a entrevista, nem passava pela nossa cabeça que alguns dias depois estaríamos assumindo a adaptação do mangá.

NT: Vocês sabem dizer se a Conrad manterá os lançamentos da série, especialmente os mangás do Episódio G?

EV e WTN: Com certeza, Os Cavaleiros do Zodíaco é uma série muito forte e que gera lucro para a empresa. A Conrad Editora trata com muito carinho a publicação do Episódio G, tendo em vista a qualidade de impressão das capas e do papel utilizado. A editora já tem contrato para lançar o volume 8, mas depende da liberação dos japoneses que normalmente são bem meticulosos e lentos para liberar o material. O Episódio G teve uma aceitação enorme pelos fãs brasileiros e, com certeza, será lançado até o fim. Como no Japão são lançados apenas 3 mangás por ano, os fãs já estão entendendo que no Brasil não será diferente. Com relação a outros produtos de CDZ, a Conrad Editora dá total autonomia para a nossa equipe pesquisar e fazer sugestões de novos produtos (os Film Books, por exemplo, foram sugestões nossas). Novidades podem surgir em breve, todas elas ligadas a artbooks da série e livros raros, lançados apenas no Japão.

A INVASÃO
COMEÇOU!

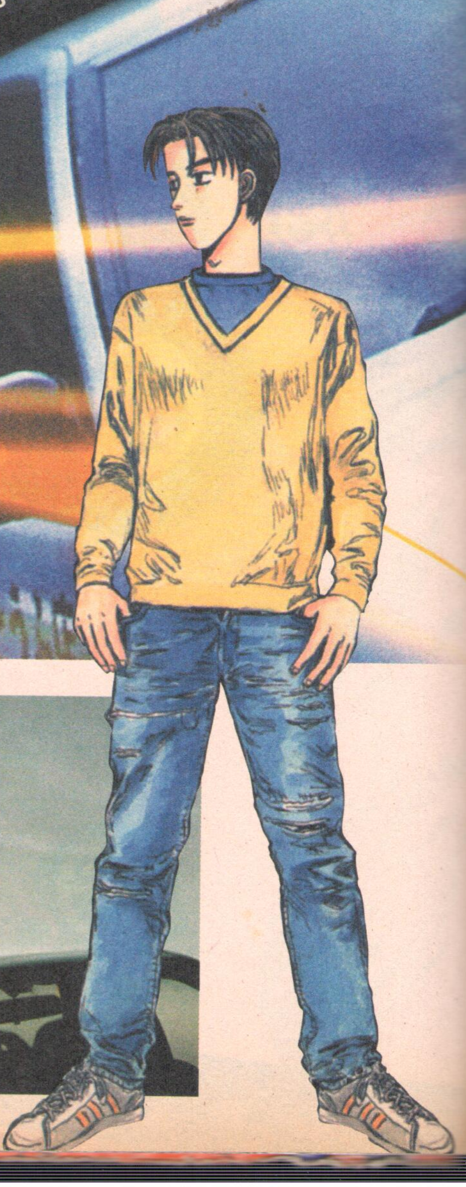
www.ANIMEPRO.com.br
RESISTIR É INÚTIL

Pisando no ACELERADOR!

Depois de uma verdadeira novela para a sua produção e após uma estréia campeã na Ásia – onde bateu todos os filmes da temporada – finalmente, o filme live-action do Initial D chega ao Brasil pelas mãos da Paris Filmes. Direto em DVD, é verdade, mas isso é melhor do que nada. Há alguns anos, um filme desses dificilmente chegaria até nós. Valeu a espera? Por Márcio E. Gonçalves

O fenômeno Initial D

Com um começo simples, como um mangá publicado na revista Young da Editora Kodansha, a obra de Shuichi Shigeno se transformou em um fenômeno global nos últimos anos. Initial D já rendeu 32 volumes encadernados de mangá, três temporadas de animê, um OVA (Original Video Animation) de dois capítulos, dois longas-metragens animados e nove games.

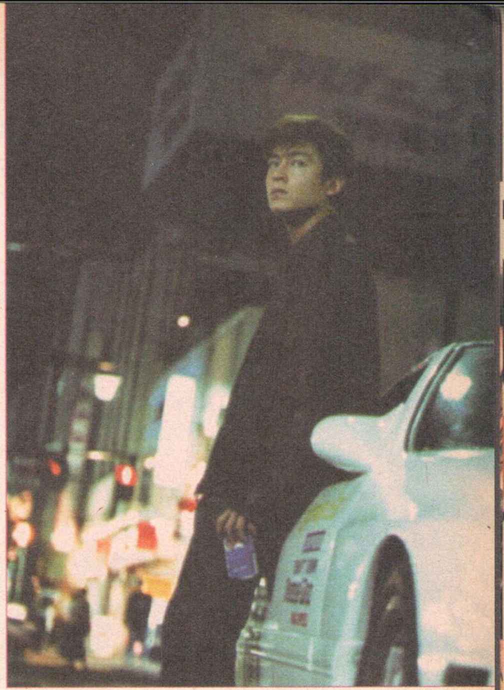


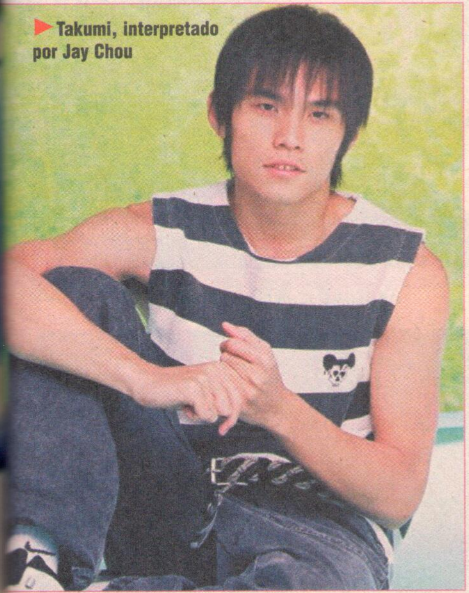
O sucesso estrondoso não se restringiu ao Japão, como ocorre com muitas séries, mas logo transbordou para os países vizinhos, se tornando uma febre em Hong Kong, Tailândia, Malásia e outros países. E com o trabalho dos fansubbers na internet e a posterior publicação do material nos EUA, a série fincou com força sua marca no Ocidente, também. Não é à toa que o terceiro Velozes & Furiosos se passará em Tóquio... Mesmo no Brasil, apesar de não ser um sucesso de larga escala, a série possui um grupo de fãs ardorosos.

O forte apelo de Initial D é fácil de se compreender. Para os entusiastas de automobilismo e tuning, as detalhadas explicações das corridas e carros são um deleite – mas feitas com classe, para não assustar o público leigo. O visual contemporâneo e pop da série, somado à ótima trilha sonora, a tornam bastante acessível para um público geral, não apenas a fãs hardcore. A história em si é uma clássica jornada do herói, com algumas reviravoltas na fórmula básica. Temos aqui um herói relutante que aprendeu a dirigir bem (seu poder, por assim dizer), mais por imposição do que por desejo, e se vê envolvido cada vez mais com um mundo estranho que ele não compreende, mas que começa a atraí-lo – o submundo das corridas ilegais no Japão.

O sucesso além-mar da série, seu apelo a um público mais amplo e o fato de se tratar de uma história simples, sem elementos fantásticos, tornava Initial D uma propriedade pedindo para ser transformada em um filme com atores reais. E, afinal, não é incomum no Japão mangás e animês de sucesso se transformarem posteriormente em séries e filmes live-action.

Mas no caso de Initial D, a idéia e a iniciativa não veio do Japão, mas de Hong Kong.





Takumi, interpretado por Jay Chou

O pai do protagonista Takumi

O anúncio e a polêmica

No final de 2003, a Media Asia Produções anunciou que comprara os direitos para uma adaptação live-action do Initial D e que o longa-metragem já estava em pré-produção. Por um lado, os fãs ficaram felizes, pois a Media Asia era responsável por filmes de ação de peso e com um currículo de sucessos nas mãos. Mas era uma empresa de Hong Kong, não japonesa. E foi anunciado que o filme, apesar de ser rodado no Japão, seria feito com atores chineses!

A rivalidade entre China e Japão é milenar, e muitas vezes um simples filme pode reavivá-la com força. Um caso recente é o filme americano Memórias de uma Gueixa, onde atrizes chinesas interpretam gueixas japonesas. O caso valeu protestos formais contra o estúdio que produziu o filme. No caso de Initial D, a polêmica não chegou a tanto, mas causou um certo desconforto. A decisão de incluir uma atriz japonesa no elenco principal (Anne Suzuki, no papel de Mogi) foi uma espécie de calmante para o problema.

Mas por que filmar no Japão e não usar atores japoneses? A razão foi puramente comercial e faz muito sentido. O mercado cinematográfico chinês (incluindo aí Hong Kong, China continental e Tailândia) mais países vizinhos é muito maior do que o mercado japonês. E a intenção era explorar ao máximo o filme, incluindo astros pop em seu elenco. Nesse contexto, fazia muito mais sentido se valer de atores e astros chineses do que japoneses (que muitas vezes não fazem sucesso na China).

Vale lembrar que não é a primeira vez que um mangá ou animê é adaptado fora do Japão. O próprio Gundam — uma das franquias mais fortes do Japão — já teve um filme live-action fraquíssimo, produzido no Canadá. City Hunter foi adaptado em Hong Kong por Jackie Chan, enquanto o clássico Crying Freeman já teve duas competentes adaptações, uma em Hong Kong e outra no Canadá.

Mas, se os atores no Initial D são chineses, os personagens continuaram sendo japoneses, assim como o cenário onde se desenrola a história. O resultado foi algo como os filmes históricos americanos, onde se fala inglês até no Egito — mas o resultado final foi positivo.

A direção ficou na mão de Andrew Lau e Alan Mak, com um roteiro de Felix Chong. Três grandes nomes do cinema em Hong Kong, responsáveis pela premiada trilogia Infernal Affairs. A escolha não poderia ser melhor (vide box sobre o diretor). ►

Jay O quê? Anne Como?

Para maior parte dos brasileiros, os atores do filme aparentam ser desconhecidos por completo, mas o fato é que o filme é um raro encontro de estrelas do entretenimento asiático. Jay Chou, Edison Chen, Anthony Wong, Anne Suzuki, Chapman To, Kenny Bee, entre outros, são todos estrelas de grande porte em seus países. Quando a Media Ásia adquiriu os direitos do mangá, fez questão de contratar um elenco de primeira linha para atrair um grande público aos cinemas. Esforço que foi recompensado pela grande bilheteria. Porém, duas foram escolhas particularmente polêmicas. Jay Chou, o ator que interpreta Takumi, é um grande popstar em toda a Ásia. Depois de alguns anos trabalhando como compositor para outros cantores jovens (pois os produtores o consideravam muito feio para cantar), ele estourou em 2000 com um álbum próprio e, desde então, sua carreira tem sido um sucesso. Sua popularidade e seu visual lhe colocavam como ótima escolha para o personagem de Takumi. Só havia um problema: ele é da Tailândia. E a língua nativa da Tailândia é o mandarim, enquanto os filmes de Hong Kong são falados em cantonês. Chou fala cantonês, mas com muito sotaque, o que gerou várias críticas dos fãs. Já Anne Suzuki é uma estrela em ascensão no Japão, sendo a única japonesa no elenco principal (mesmo com a história se passando no Japão...). Ela é mais conhecida pela sua participação no filme Returner e como dubladora do animê Steamboy. A polêmica de novo era a língua, pois ela precisou ser dublada, já que não fala cantonês. Mas, no final, ambos se encaixaram bem no filme, contribuindo para o "time dos sonhos" do elenco.

Um fã imitando uma cena do filme

O filme... é bom?

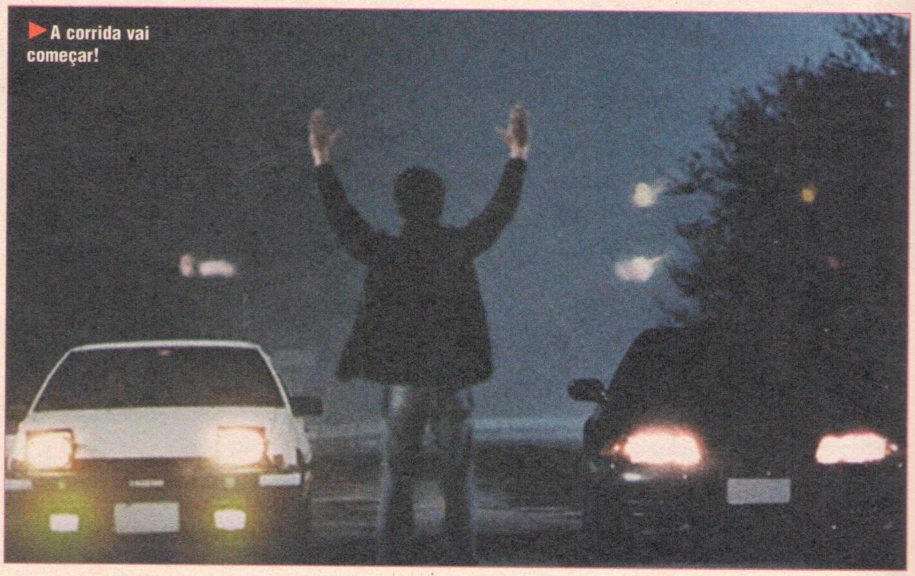
Por cinco anos, o jovem de 18 anos Takumi tem entregado tofu a pedido de seu pai, usando um velho Toyota AE86.

Fazendo o trajeto de madrugada, atravessando a estrada que passa pelo monte Akina, Takumi dominou o trajeto como ninguém, completando-o em tempo recorde – apenas para sobrar mais tempo para um cochilo antes das aulas. Inevitavelmente, surgem boatos sobre o "fantasma de Akina", o melhor corredor da cidade, cuja identidade é desconhecida.

Takumi nunca levou a sério a idéia de correr em competições, mas o destino faz seu caminho cruzar com o de Ryosuke Takahashi e Takeshi Nakazato, dois corredores de rua que querem desafiá-lo. Uma vitória inesperada contra Takeshi desperta em Takumi um gosto desconhecido pelas corridas e sua fama crescente o leva a uma sequência de corridas e desafios cada vez mais perigosos.

Como pode se ver, o argumento do filme é essencialmente o mesmo do animê e do mangá. E, sim, o filme é muito bom — um dos melhores saídos de Hong Kong em 2005. É um filme sólido, divertido, que cumpre bem o que se propõe — ser um filme de entretenimento pop e uma adaptação relativamente fiel à série animada e ao mangá.

A corrida vai começar!

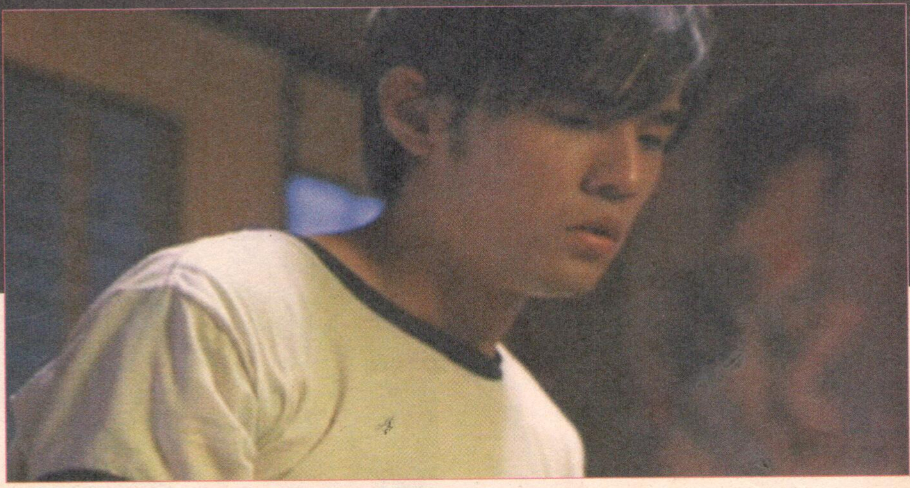


A direção de Lau e Mak é firme, ágil e forte, contando com uma fotografia muito bonita e natural. Uma das características de Lau como diretor foi sempre os enquadramentos e seqüências fortemente influenciadas pelos quadrinhos japoneses e chineses. Então, não é de se estranhar que aqui ele se sinta em casa, produzindo um visual bastante estiloso.

O roteiro é bem feito e consegue cumprir a tarefa quase impossível de resumir duas temporadas e um longa-animado em menos de duas horas. Em alguns momentos, o filme parece um pouco "apressado", mas, em geral, a história cuida bem tanto dos elementos de corrida quanto do desenvolvimento de personagens. Não há comparação com um Velozes & Furiosos, por exemplo. Initial D é muito superior, focando-se somente no submundo das corridas ilegais e motivações de cada personagem. Sem ter que apelar para subplots policiais e guerras de gangue, como no filme americano.

avex
avex
Media Asia
GAC

Os artistas envolvidos no projeto durante um dos eventos de lançamento



E o elenco?

O elenco — que é uma mistura de grandes nomes no cinema asiático com grandes astros pop — entrega bem o trabalho, mesmo que não seja nada excepcional. Jay Chou faz um Takumi muito próximo ao do animê — o que é ótimo, mas convenhamos, não é nada difícil, dado à apatia natural do personagem. Anthony Wong rouba o show como o pai de Takumi, Bunta, mesmo com as mudanças feitas em cima do personagem. Chapman To também chama a atenção, fazendo uma transição quase perfeita de Itsuki para tela grande — como no original, ele é o alívio cômico, chato, burro e sem noção. Anne Suzuki já não mostra muito a que veio, provavelmente não se sentindo à vontade, sendo a única japonesa no elenco — pelo menos sua beleza é um remédio aos olhos.

Mas dito tudo isso, o ponto crucial mesmo são as corridas. E corridas com drift (falando como leigo, manobra onde o carro desliza ao entrar na curva, cruzando-a com a frente do carro já apontada para a saída) que, afinal, é o que significa o D no nome Initial D. E, graças aos céus, as corridas são muito boas. Mesmo.

Tendo experiência em filmes recheados de computação gráfica, a idéia original de Andrew Lau era filmar algumas cenas reais e depois compor a maior parte das cenas em animação 3D. Mas, em um lance de sorte, os dublês contratados para pilotar os carros eram tão bons e competentes, que o diretor logo viu que eram capazes de simular quase tudo o que havia sido feito no animê — e com muito mais realismo. No final, 80% a 90% das cenas de corrida foram filmadas realmente, com a computação gráfica sendo usada basicamente nos efeitos de transições, e algumas poucas firulas (como a visão interna do motor).

O resultado no filme é fantástico, dando uma maior verossimilhança às corridas. Para os fãs do animê, é realmente um deleite assistir a uma reprodução real das corridas do desenho — mesmo que elas sejam poucas em comparação às intermináveis batalhas da TV.

O único ponto onde as corridas perdem o impacto é na trilha sonora. A trilha original da série animada, que contava com centenas de faixas de Eurobeat para dar o clima e ritmo das corridas, foi substituída por um trilha local, com hip-hop e pop romântico. Apesar da heresia com os puristas, no geral, a nova trilha funciona muito bem em quase todo o filme — menos nas cenas de corrida. Nelas, a nova trilha não consegue empolgar como a antiga trilha do animê — e isso tira bastante impacto das corridas.

Mas, pesando os prós e contras, o filme é um trabalho bastante competente e muito divertido. Mereceu o sucesso que teve nas bilheterias. ➤

É igual ao animê, mesmo?

Se compararmos com outras adaptações de desenhos/gibis para a tela grande, o filme é, sim, muito fiel a sua fonte de origem. A reprodução dos cenários do desenho é simplesmente espetacular, com destaque para a loja de tofu, o posto de gasolina e o monte Akina, todos virtualmente idênticos à versão do animê. Os carros, sendo modelos existentes, obviamente estão iguais ao do animê, mas muita atenção foi dada aos detalhes, como adesivos e acessórios, todos também reproduzindo muito bem a fonte de origem. Enquanto alguns dos atores não se parecem muito com as versões desenhadas, a roupa e o estilo de cada um foi mantido.

A preocupação em ser fiel ao animê é louvável, só comparável ao Homem-Aranha 2, por exemplo, mas sem chegar ao nível do Sin City (que não é nem uma adaptação, mas uma transposição do gibi para as telas). Mas é claro que muitas modificações foram feitas. Afinal, o filme resume em menos de duas horas as duas primeiras temporadas e o primeiro movie da série. Personagens foram cortados, alguns modificados, outros misturados, muitos sumiram. A ordem e a seqüência dos acontecimentos não é mais a mesma. E algumas dessas modificações serão imperdoáveis para os fãs mais radicais. Por exemplo, o irmão de Ryousuke — Keysuke — e seu poderoso RX-7 não aparece no filme. O personagem de Iketani também não dá as caras, tendo sido "fundido" com Itsuki, que agora é o filho do dono do posto (era o Iketani no animê). Takeshi e Ryosuke são amigos agora. Bunta continua sendo o pai de Takumi e antigo mestre das corridas em Akina, mas agora também é um bêbado que bate no filho. Apesar de vermos os adesivos dos vários times de corrida - como SpeedStars, NightKids e RedSuns — nunca é mostrado com destaque os outros integrantes de cada grupo. Entre outras mudanças...

Eram mudanças necessárias? Em grande parte, sim — seria impossível incluir todos os personagens em apenas duas horas. Outras são mais questionáveis (como a mudança no personagem de Bunta), mas o fato é que elas funcionam muito bem no contexto do filme.

Se existe alguma mudança que realmente enfraqueceu o filme foi a substituição das músicas originais, como já dito. Mas, no geral, o filme é bastante fiel ao produto original, sim — mas os fãs hardcore mais nervosos irão reclamar de qualquer maneira.

Repercussão e o futuro

Diferenças em relação ao animê à parte, o filme foi um grande sucesso. Estreando em 23 de junho de 2005 em vários países asiáticos, como Hong Kong, Cingapura, Tailândia e China continental, Initial D, em sua primeira semana de exibição, ficou no topo da bilheteria, deixando para trás até mesmo pesos-pesados como o Episódio III de Star Wars. Nada mal para um filme com orçamento por volta de apenas 12 milhões de dólares.

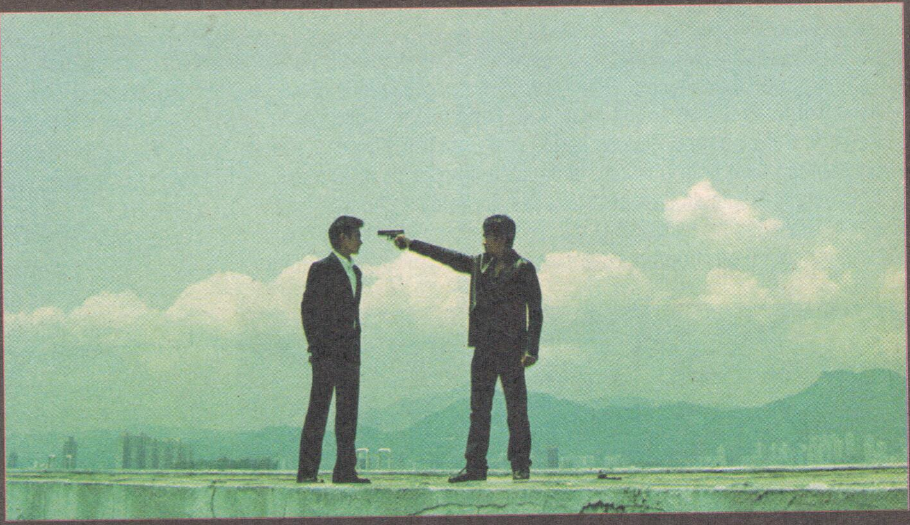
O retorno para a Media Asia foi tão grande que ela imediatamente anunciou a pré-produção da continuação (o final do filme deixa um gancho perfeito para uma seqüência), com provável lançamento para 2007. Mas os problemas já começaram a surgir... Aparentemente, Jordan Chan (que interpretou o vilão Sudou no filme) teve uma briga com os diretores e acabou sendo excluído da seqüência. Edison Chen (que interpreta o Ryosuke) tomou as dores do amigo e teve o mesmo destino. Considerando que o personagem de Chen é o responsável pelo gancho final do primeiro filme, a sua ausência numa continuação significa um ator novo no papel ou, na pior das hipóteses, numa mudança do roteiro, se afastando do material original.

E essa última opção parece ser mesmo o caso, pois boatos dizem que o novo filme não se passará no Japão, mas sim nas pistas geladas da Europa. O que seria uma mudança tremenda em relação ao roteiro do animê — e um verdadeiro pesadelo para os fãs mais puristas.

É esperar para ver.

Quem, diabos, é Andrew Lau?

O fato de o filme ser dirigido por Andrew Lau basicamente não quer dizer nada aos fãs no Ocidente, sendo ele um virtual desconhecido por esses lados. Porém, no Oriente seu nome vale ouro.

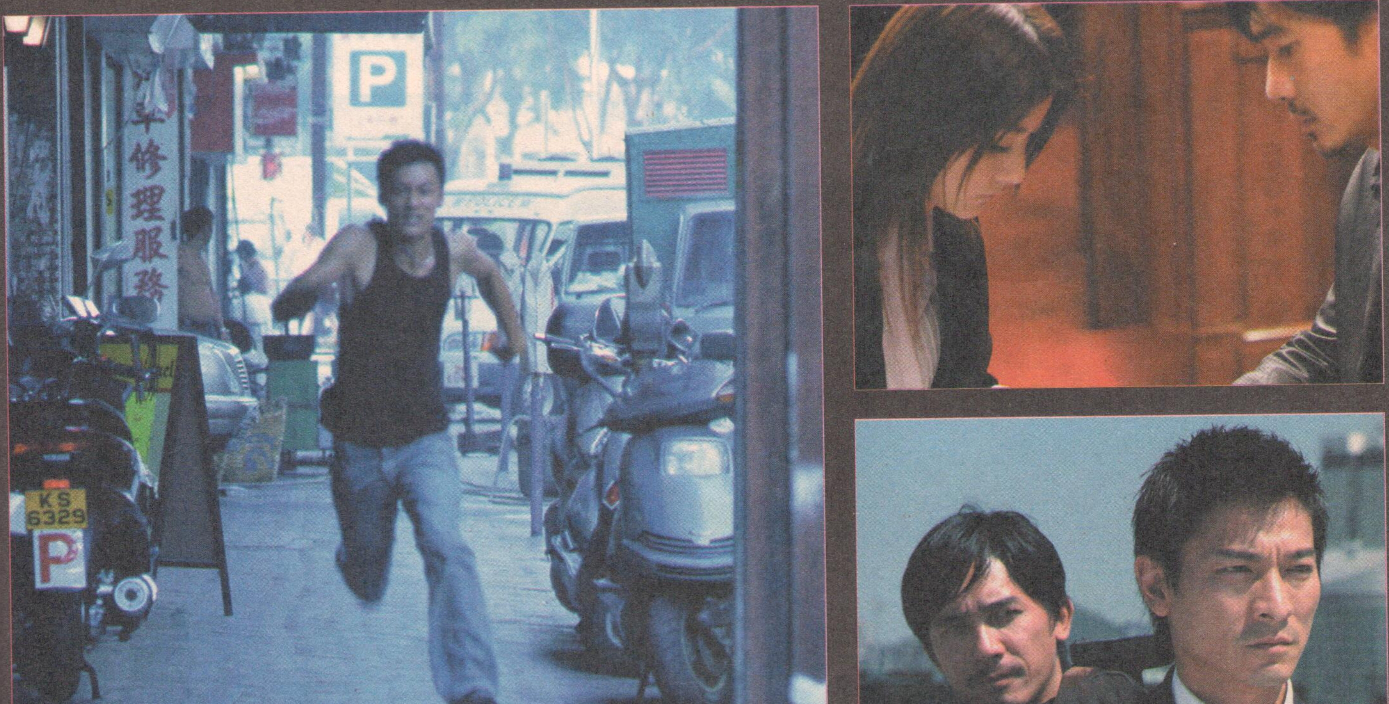


Assim que os direitos do Initial D foram comprados e o filme foi anunciado, o primeiro nome ligado à produção foi Jackie Chan. Sim, ele mesmo, o mestre da pancadaria com humor. No Ocidente, Jackie só é conhecido por suas habilidades como lutador e comediante, mas na Ásia ele também é um diretor e produtor de sucesso, tendo produzido filmes de vários gêneros. Seu nome parecia uma escolha natural para produzir (não necessariamente dirigir) o filme, pois nos últimos tempos havia se focado em produzir filmes com elenco mais jovem (como Gen-X e Gen-Y) e já tinha em seu currículo um filme de corrida de sucesso (Thunderbolt, já lançado no Brasil).

Porém, tais boatos não se confirmaram e depois de um certo tempo foi divulgado que Tsui Hark iria dirigir o filme. Também era uma escolha de peso, pois Tsui Hark é um dos diretores de ação mais famosos e tradicionais de Hong Kong. No entanto, devido a divergências criativas com a Media Asia, ele se afastou do projeto e Andrew Lau foi chamado em seu lugar. Foi uma ótima escolha. Andrew Lau é uma espécie de Spielberg/Peter Jackson chinês, tendo revitalizado o cinema de entretenimento de Hong Kong com seu filme StormRiders (lançado no Brasil como Cavaleiros da Tempestade), em 1998, introduzindo o mundo da Computação Gráfica aos tradicionais filmes de Wuxia. Anteriormente, ele trabalhara como um diretor de fotografia de prestígio e já dirigira um grande sucesso, o filme Young & Dangerous (que gerou mais cinco seqüências). Sua aclamação mundial veio em 2002, com o premiado filme Infernal Affairs (lançado no Brasil com o nome de Conflitos Internos), um inteligente e cerebral filme sobre a Máfia Chinesa (um remake americano do filme está sendo feito por Martin Scorsese).

Andrew Lau era uma escolha natural para dirigir o filme de Initial D por várias razões. Era um diretor de talento, com um currículo de sucessos com o público jovem, um nome reconhecido pela crítica, tinha um histórico de adaptações de quadrinhos para o cinema (StormRiders e A Man Called Hero são baseados em quadrinhos) e já havia dirigido um filme sobre corridas urbanas (Legend of Speed). Era perfeito. Ainda mais que foram chamados também seus colegas Alan Mak (que co-dirigiu Infernal Affairs) e Felix Chong (que roteirizou o mesmo filme).

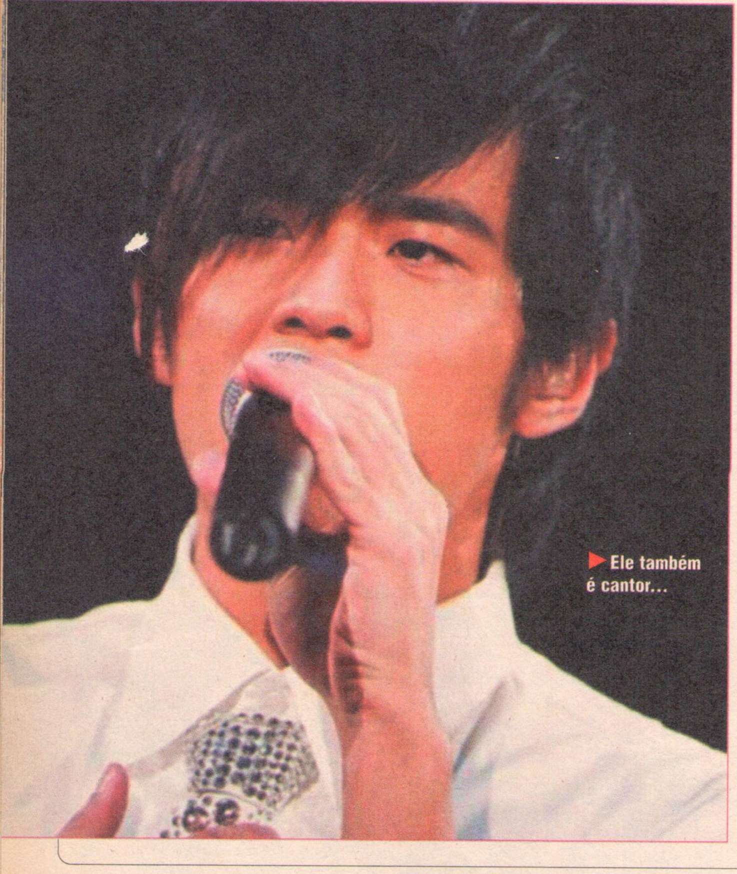
Com certeza, Initial D está longe de ser o melhor filme de Lau — a trilogia Infernal Affairs continua sendo sua obra-prima — mas, ainda assim, é uma ótima adição a seu currículo. ➤



➤ **Cenas de Infernal Affairs**

Do Eurobeat ao Hip-Hop

Junto com as mudanças e "fusão" de certos personagens, o que mais irritou os fãs do animê quanto ao filme foi, com certeza, a troca da trilha sonora. Poucas séries têm uma trilha sonora que se encaixa tão bem com o visual, temática e direção como Initial D. As diversas faixas de Eurobeat tocadas durante as corridas e as ótimas canções da banda M.O.V.E. (que faz uma interessante mistura de techno/hip-hop/breakbeat/Jpop) na abertura e fechamento são algumas das marcas registradas da série. Imaginar Initial D sem essa trilha sonora é o mesmo que Star Wars e Indiana Jones sem as músicas de John Williams. Inconcebível.


► Ele também é cantor...

Mas foi exatamente isso que ocorreu na versão live-action da história – todas as músicas foram mudadas. O Eurobeat fica de lado e, no lugar, entra uma mistura de hip-hop chinês, pop romântico e leves pitadas de e-music. Qual o porquê da troca?

Simples. Um dos grandes atrativos da série sempre foi o fato de ela ser atual, moderna... cool, por assim dizer. Não há nada de sobrenatural, místico ou fantástico na história, além de os personagens serem adolescentes japoneses normais (tirando a grande habilidade nas corridas).

É uma série com um apelo bem mais geral e pop e, obviamente, a trilha sonora tinha que refletir isso. Em termos de Japão, a trilha original era perfeita. Na época do lançamento do animê, a banda M.O.V.E. ainda era novidade, com um som bem original e o estilo Eurobeat sempre foi um sucesso constante nas pistas de dança no Japão (apesar do nome, Eurobeat é basicamente um estilo que faz sucesso no Japão. Originou-se da disco-music européia, mas acabou tomando forma na Terra do Sol Nascente. Lembra um house comercial, mas com a batida rápida de um trance).

Mas o filme live-action não foi feito para o público japonês, e sim para o extenso mercado asiático consumidor de filmes chineses (China, Hong Kong, Tailândia, Malásia etc.). E a trilha teria de refletir esse público — não o japonês.

Vale lembrar que a versão americana do animê, lançada pela TOKYOPOP, também alterou as músicas, trocando a trilha original por faixas de hip-hop, produzidas por um DJ contratado especificamente para isso. A clara intenção era emular a trilha do Velozes & Furiosos, mas o tiro saiu pela culatra, pois muitos fãs ficaram bravos com essa e outras mudanças na série pela TOKYOPOP e muitos preferiram continuar assistindo às cópias ilegais ao comprar os DVDs modificados.

Já a versão live-action foi mais feliz, pois se valeu de artistas locais famosos (como o próprio protagonista) em sua trilha sonora, o que contribuiu para o grande sucesso do filme na região.

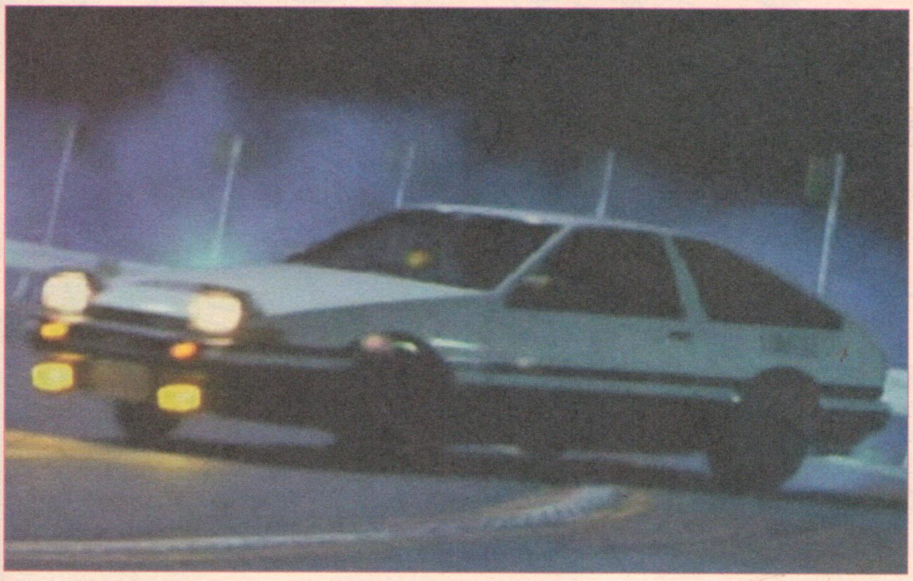
Derrapada feia da Paris Filmes

Já faz um bom tempo que a versão em animê de Initial D é conhecida no Brasil. Por volta de 2000-2001, as primeiras cópias legendadas surgiram na internet, coincidindo com o "boom" da banda larga no país — o que facilitou muito a disseminação da série entre os fãs sedentos de novidade. O posterior lançamento do filme americano Velozes & Furiosos e a onda de tuning que tomou conta do país ajudou a elevar mais um pouco a fama do animê, pois era o quê de mais parecido havia com o filme (e de melhor qualidade). E, finalizando, com a chegada do canal Animax em nossas praias, as duas primeiras temporadas inteiras do animê foram exibidas na TV fechada. Para um sucesso maior, só mesmo com a exibição em TV aberta e com a publicação do mangá — o que inexplicavelmente ainda não ocorreu.

Mas o fato é que a marca Initial D tem um certo peso no Brasil e uma legião de fãs — uma legião pequena, é verdade, mas muito leal e fanática, o que torna totalmente sem sentido a edição nacional do filme live-action em DVD, lançada recentemente pela Paris Filmes.

Para começo de conversa, eles jogaram fora a marca Initial D. O filme agora se chama Racha – Velocidade Sem Limites (tem sempre que ter um subtítulo cretino...). Eu poderia até aceitar algo do tipo Initial D — Velocidade sem limites ou Initial D — O Racha. Mas simplesmente não utilizar uma marca já conhecida no Brasil e colocar no lugar um nome genérico faz tanto sentido quanto renomear Star Wars de Batalha No Espaço e Macross de Robô Gigante Que Vira Caça. E se alguns anos atrás as distribuidoras podiam usar a desculpa de que animês e mangás são muito desconhecidos no Brasil, isso não cola mais. Não só nossos canais de TV estão lotados de animês hoje em dia, como uma pesquisa fácil no Google mostraria a grande quantidade de fãs de Initial D no Brasil. Mancada feia da Paris Filmes.

Não só o nome é irreconhecível para um fã, como a capa do filme também não ajuda. Ao invés de mostrar com destaque o HachiRoku de Takumi na capa, decidiram colocar um dos carros do Emperor. O resultado é óbvio: a não ser que esteja procurando o filme, o mais ávido fã de Initial D simplesmente vai passar batido pelo filme, sem ter a mínima idéia de que se trata de um filme do seu animê do coração. E os erros não param



por aqui. Na capa, temos uma das frases mais horrendas já colocadas em um DVD: Baseado na HQ "Manga". Não, você não leu errado, é isso mesmo que está escrito. Quem fez a capa realmente não sabia o que era um mangá e achou que era o nome do gibi!!! Sem comentários.

Por mais absurdos que esses erros sejam, até poderiam ser relevados se o DVD fosse de qualidade. Não é o caso. Não só o DVD vem apenas com uma trilha em Dolby Digital 2.0 (sendo que as versões estrangeiras são Dolby Sorround 5.1), como o filme está sendo vendido em full screen (tela cheia), sem opção de wide screen (formato de cinema). A perda de imagem é por volta de 40%, ou seja, quase metade da imagem do filme está cortada. Não é preciso dizer que isso simplesmente acaba com a bela fotografia do filme — e estamos falando de um filme de Andrew Lau, que antes de ser diretor era um famoso diretor de fotografia em Hong Kong. Muito dos elogios feitos quanto à fotografia do filme simplesmente se perde na versão brasileira — uma lástima.

Uma enxurrada de e-mails, cartas e telefonemas para a Paris Filmes talvez ajude a tomarem a decisão de lançar uma versão decente do filme em DVD. Mas, infelizmente, eu duvido. Pelo que pude coletar entre donos de locadoras, o filme está indo muito bem, saindo como nunca. Aparentemente, a pequena frase colocada na capa ajudou: "No estilo de Velozes & Furiosos". Imagine, então, o sucesso que seria se a Paris Filmes tivesse respeitado os fãs originais? ■JT

areae
escola de mangá

Desenho de Mangá
Módulos:
- Básico (construção de rosto, anatomia masculina e feminina)
- Intermediário (luz & sombra, arte-final e perspectiva)
- Avançado (layout e quadrinhos)

MATRIZ LIBERDADE
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:30 - 12:30 (terça, quarta e sábado)
Tarde: 14:30 - 17:30 (de segunda à sábado)
Noite: 18:00 - 20:00 (somente quarta)

FILIAL RUDGE RAMOS
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:00 - 12:00 (somente sábado)
Tarde: 14:00 - 17:00 (de segunda à sexta)
Noite: 18:30 - 20:30 (somente segunda)

Lápis de cor
MATRIZ LIBERDADE
Somente quarta:
Manhã: 9:30 - 12:30
Tarde: 14:00 - 17:00

Aquarela
MATRIZ LIBERDADE
Terça e sexta:
Manhã: 9:30 - 12:30 (somente terça)
Tarde: 14:30 - 17:30

FILIAL RUDGE RAMOS
Somente segunda:
Tarde: 14:00 - 17:00

4 aulas por mês a partir de R$70

MATRIZ LIBERDADE
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade

FILIAL RUDGE RAMOS
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos
S. Bernardo do Campo

(11) 3207-7624 - www.areae.com.br

Já imaginou aprender japonês de uma forma descomplicada e divertida?

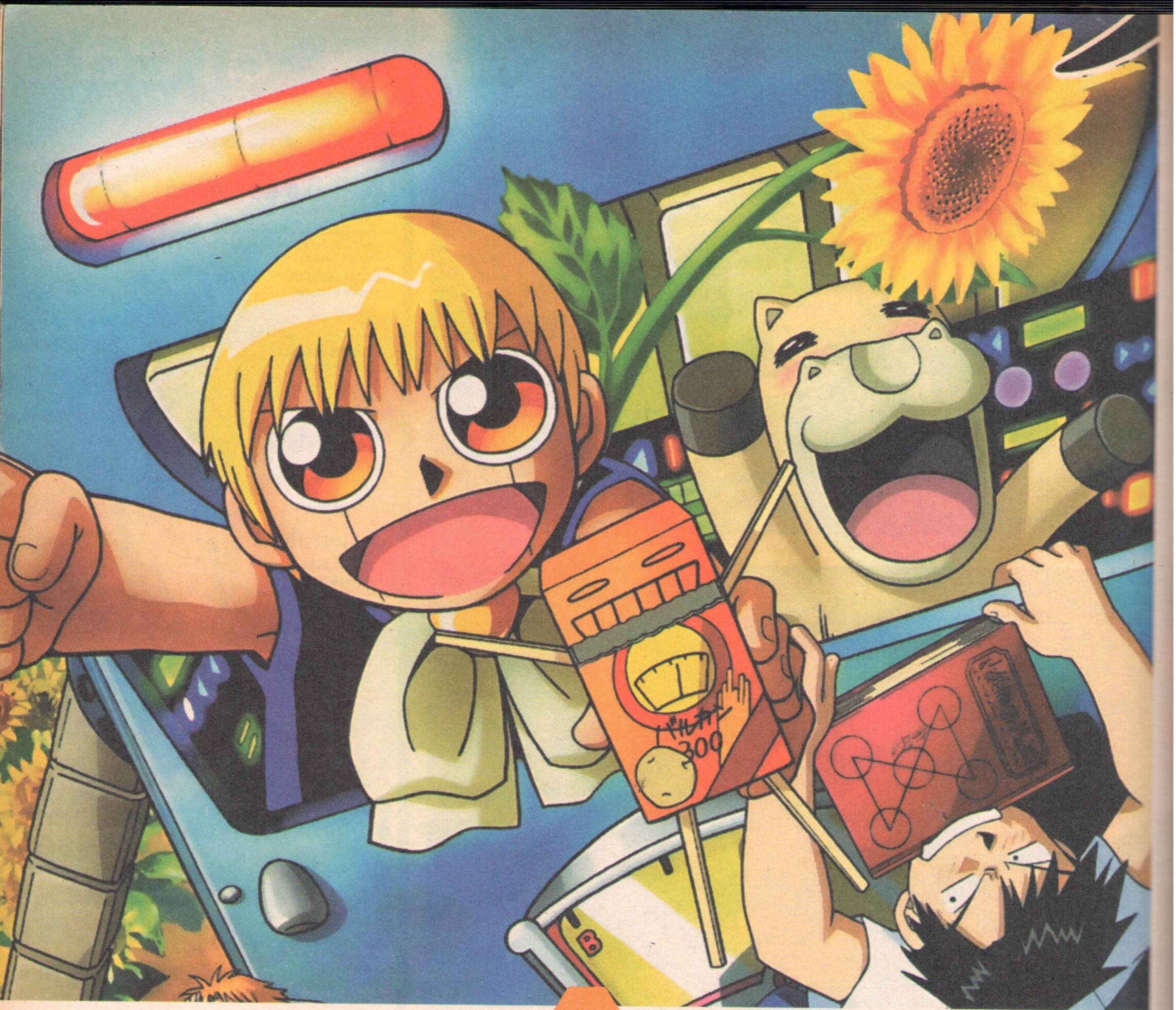
areago
escola de japonês

R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade
(11) 3207-7624
www.areago.com.br

Você vai ler mangás, assistir animes e conversar com os amigos em japonês!

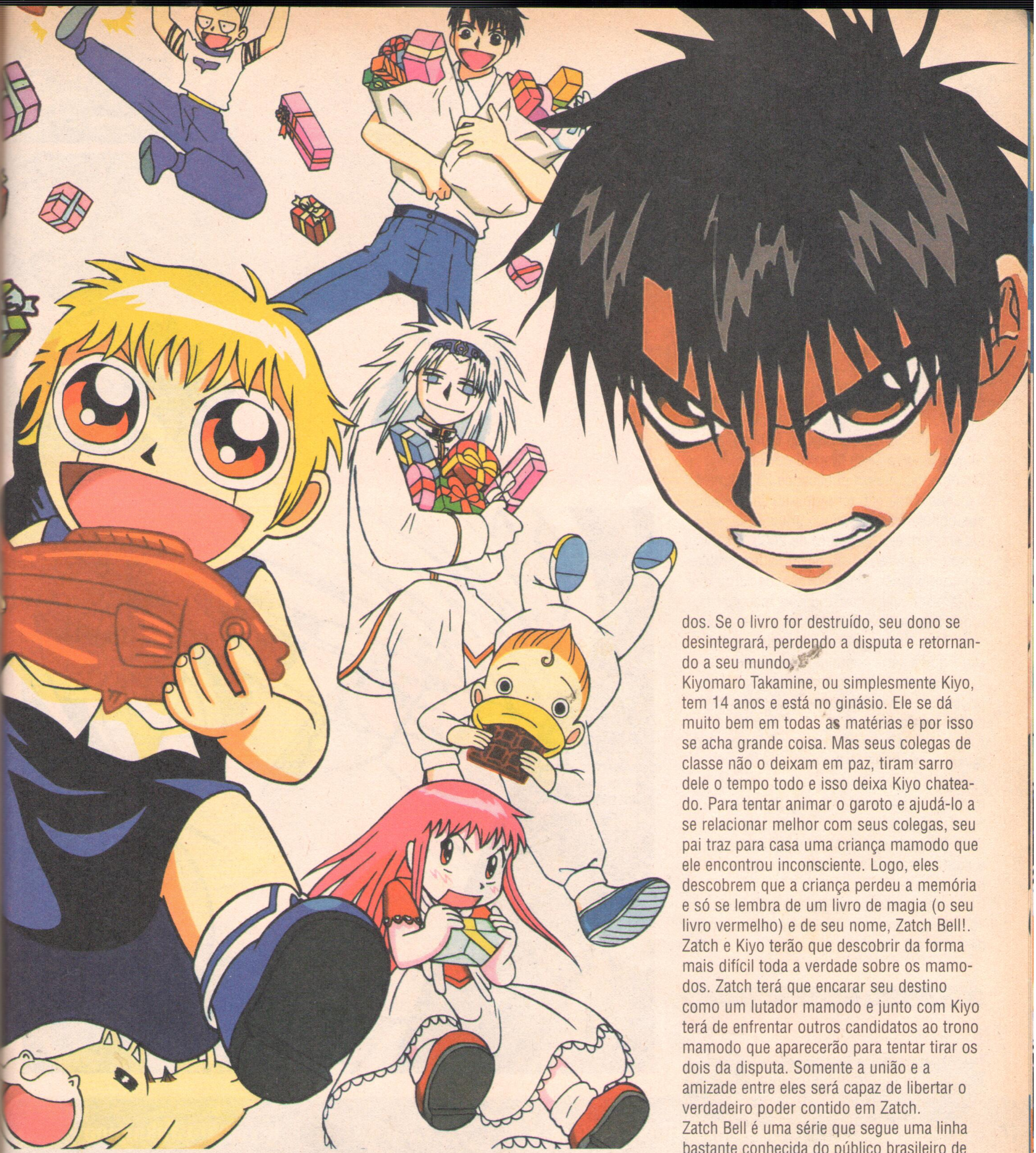
Soneca
ANIME CLUB

EXIBIÇÃO DE ANIMES O DIA INTEIRO!!
VENHA CONHECER ESTE NOVO PONTO DE ENCONTRO!
Rua da Glória, 279 - cj. 51
Metrô Liberdade - São Paulo - SP
www.sonecaanimeclub.net
Tel: (11) 3275-0780



DEMÔNIOS cheios de graça!

Receita de **Zatch Bell!**: junte um estudante do ginásio que se acha o tal. Acrescente um garoto-demônio vindo de outro mundo. Coloque entre os dois um livro de magias. Agora, peça para eles enfrentarem os mais duros combates e os mais inusitados desafios. Por Daniel Bakune



Fácil, não? Pode até parecer fácil, mas não quando os dois novos amigos se dão tão mal. Não querem saber de nada e, para piorar, encontram todo o tipo de maluco querendo complicar o lado deles. Se pra você esses ingredientes já são suficientes, prepare-se, porque depois de Zatch Bell! você irá repensar seus conceitos sobre lutas, parceiros e amizade.

A História

A cada mil anos, cem mamodos vindos de outro mundo surgem no planeta Terra para travar batalhas entre si. A única finalidade desse combate é coroar o vencedor com o título de Rei do mundo Mamodo!

Mas não é simples assim. Cada mamodo possui seu próprio livro de magias e necessita que um ser humano leia o seu livro e, por meio dele, libere os poderes para que um mamodo possa combater outros mamodos. Se o livro for destruído, seu dono se desintegrará, perdendo a disputa e retornando a seu mundo.

Kiyomaro Takamine, ou simplesmente Kiyo, tem 14 anos e está no ginásio. Ele se dá muito bem em todas as matérias e por isso se acha grande coisa. Mas seus colegas de classe não o deixam em paz, tiram sarro dele o tempo todo e isso deixa Kiyo chateado. Para tentar animar o garoto e ajudá-lo a se relacionar melhor com seus colegas, seu pai traz para casa uma criança mamodo que ele encontrou inconsciente. Logo, eles descobrem que a criança perdeu a memória e só se lembra de um livro de magia (o seu livro vermelho) e de seu nome, Zatch Bell!.

Zatch e Kiyo terão que descobrir da forma mais difícil toda a verdade sobre os mamodos. Zatch terá que encarar seu destino como um lutador mamodo e junto com Kiyo terá de enfrentar outros candidatos ao trono mamodo que aparecerão para tentar tirar os dois da disputa. Somente a união e a amizade entre eles será capaz de libertar o verdadeiro poder contido em Zatch.

Zatch Bell é uma série que segue uma linha bastante conhecida do público brasileiro de animês. Usando elementos de Pokémon e Medabots, com alguma influência de Yu-Gi-Oh!, a série acaba se aprofundando muito mais na história do que nesses outros animês. Histórias focadas no relacionamento entre os personagens, nas razões de cada mamodo e de cada parceiro dão um toque único. Além das ótimas cenas de luta que realmente empolgam os fãs da série. Tudo isso aliado a um roteiro muito bem construído garante a Zatch Bell! um local de destaque na história do animê e do mangá. ➤

O Mangá

Em 2001, Makoto Raiku conseguiu emplacar na revista Shonen Sunday, da Editora Shogakukan, a série "Konjiki no Gash!!". Desde então, foram publicados 25 volumes e a série ainda não terminou no Japão, pois sua popularidade continua grande.

No entanto, em dezembro de 2005, a série sofreu uma interrupção devido a um problema com o autor. Makoto Raiku declarou que havia machucado seriamente a mão direita, o que o impediria de desenhar pelos próximos 2 ou 3 meses. Porém, ele deixou bem claro que a série continuaria normalmente e que esse intervalo forçado serviria para ele pensar em novos capítulos e algumas novidades para a série.

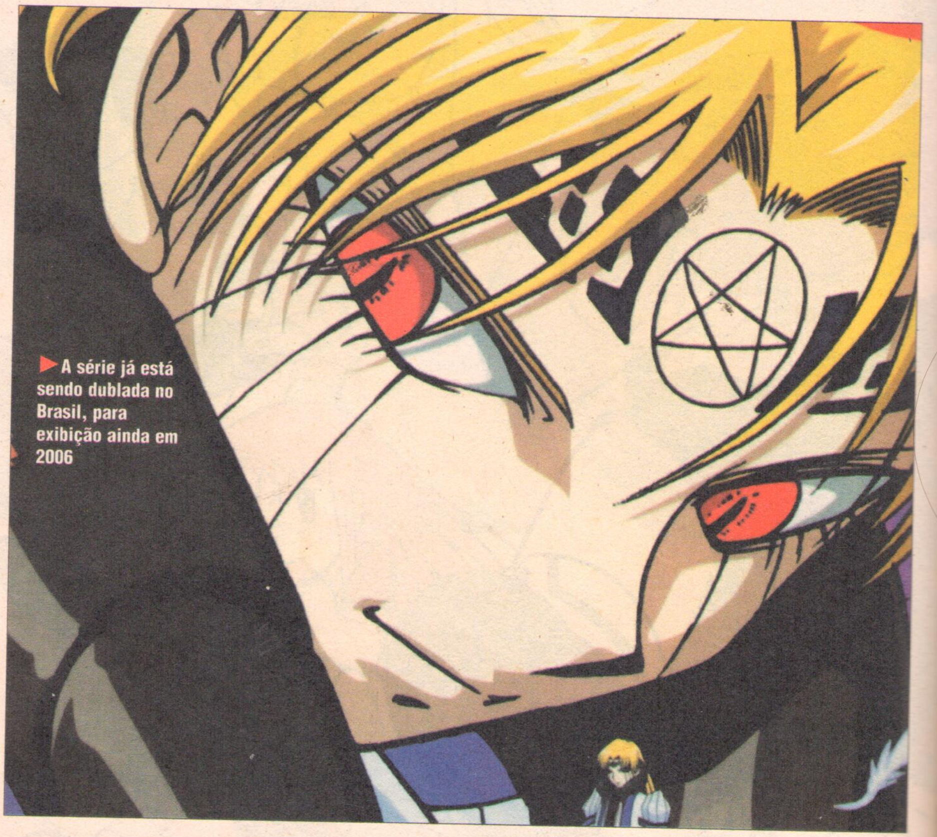
A boa notícia foi que na segunda semana de fevereiro de 2006 Raiku informou que retomará a série de onde parou, a partir do número 11 da revista Weekly Shounen Sunday. O que foi um susto para os fãs, deve ter sido uma ótima oportunidade para o autor refrescar as idéias e descansar um pouco.

Um ponto interessante do mangá é que cada volume contém uma mini-aventura especial de Zatch e Suzumi.

O Animê

Com o sucesso do mangá, a vinda do animê era questão de tempo. Apenas dois anos após o mangá ter iniciado sua publicação, a série animada foi produzida. O primeiro capítulo foi ao ar em 6 de abril de 2003. A série, produzida pela Toei Animation, foi dirigida por Tetsuji Nakamura. "Konjiki no Gash Bell", como a série é chamada por lá, alcançou a importante marca de 3 temporadas com mais de 130 episódios já exibidos. Ainda foram lançados dois longas-metragens e a série para TV está programada para terminar no episódio 150, com um episódio todo especial de encerramento.

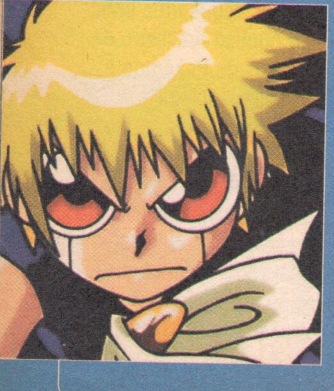
A audiência de Zatch Bell no Japão é monstruosa. A prova disso é que por lá o animê tem bem mais audiência que Yu-Gi-Oh!, e ainda é mais assistido do que Naruto e Pokémon. Um verdadeiro fenômeno.



► A série já está sendo dublada no Brasil, para exibição ainda em 2006

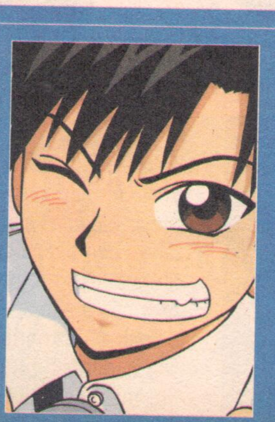
Os Personagens

*nome original / nome ocidental



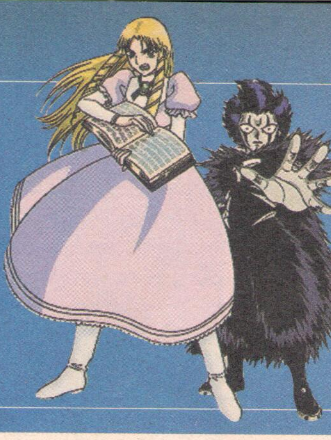
Gash Bell (Gasshu Beru) / Zatch Bell

É o pequeno mamodo de Kiyo. Suas magias têm como elemento principal a eletricidade. Além dos poderes mágicos, o parceiro deve levar em conta o estado emocional do lutador. Quando foi encontrado, Zatch não se lembrava de nada. Sua memória estava totalmente apagada. A única coisa que ele tinha era seu livro de magias e se lembrava apenas de seu nome, Zatch Bell!



Kiyomaro Takamine (Takamine Kiyomaro) / Kiyo Takamine

Estudante do ginásio, Kiyo é um dos alunos mais aplicados, um verdadeiro crânio! É o grande amigo de Zatch, além de ser seu bookeeper (aquele que lê e usa o livro de magias). No início, os dois não se davam nada bem, principalmente por causa do gênio difícil de Kiyo.

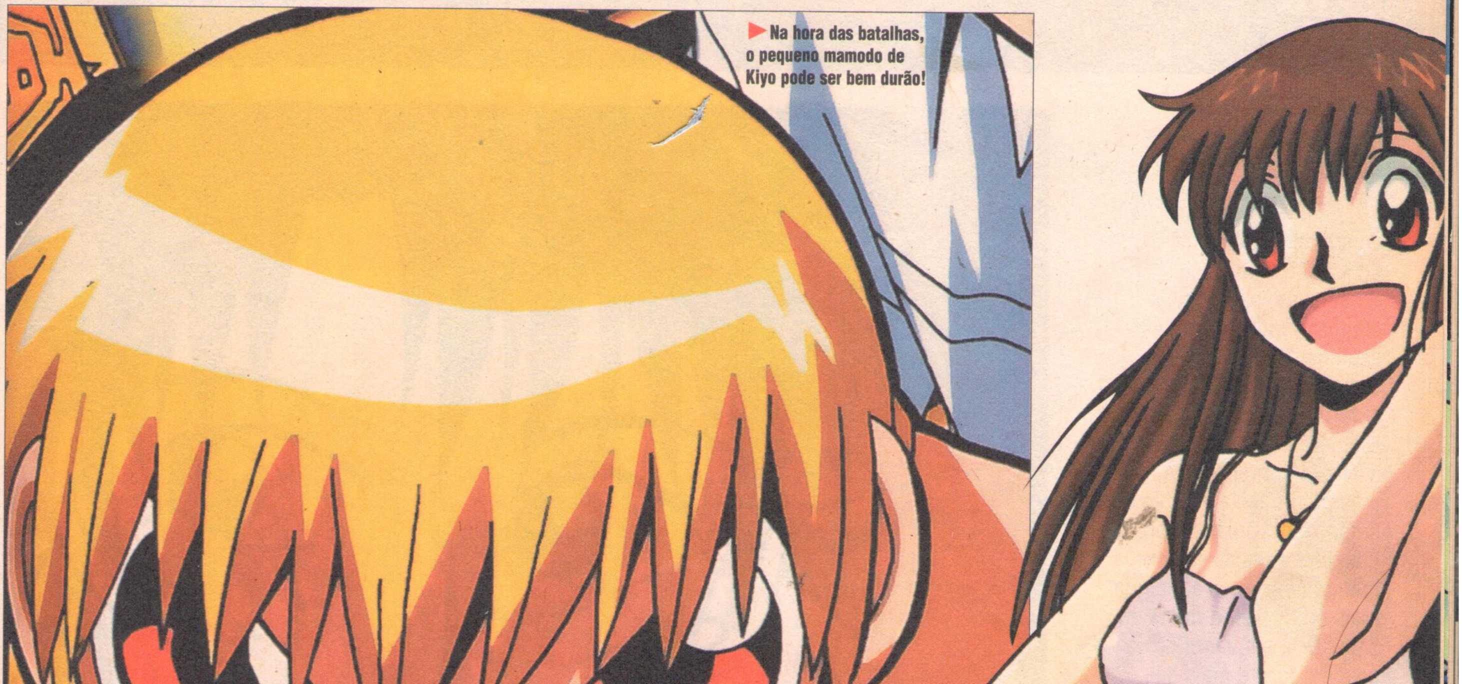


Sherie Bellmond (Sheri Berumondo) / Sherry Bellmont

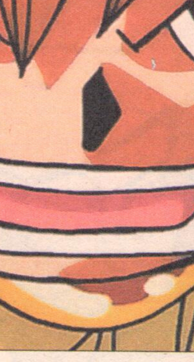
Teve uma infância muito difícil e sofrida. Sherie precisa descobrir uma maneira de parar Zofis, que controla sua melhor amiga, Koko. O mamodo de Sherie se chama Brago. Mas a garota não é uma pessoa muito amigável, principalmente devido às duras marcas que a sua infância deixou em seu coração.

Brago ("Burago")

É o mamodo de Sherie. Brago usa poderes gravitacionais em suas magias, mas não suporta o fato de ter um parceiro humano para as batalhas. Principalmente, uma parceira! Ele pode não admitir, mas precisa da companhia de Sherie, se pretende ser o campeão na Mamodo Battle, a grande batalha entre mamodos.



Na hora das batalhas, o pequeno mamodo de Kiyo pode ser bem durão!

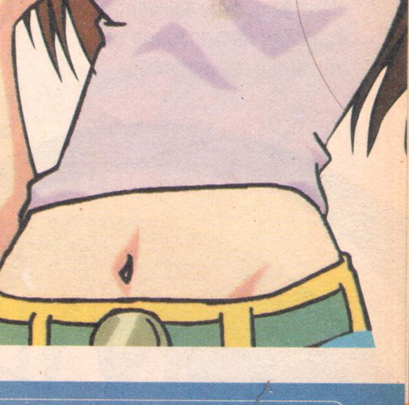


Suzume Mizuno (Mizuno Suzume) / Suzy Mizuno

Uma garota um tanto quanto excêntrica. Suzume costuma desenhar rostos e fazer figuras em frutas (geralmente laranjas) para expressar seus sentimentos. Companheira de Kiyo, ela fica muito enciumada quando descobre que o garoto está passeando com outra menina, Meguni Oumi.

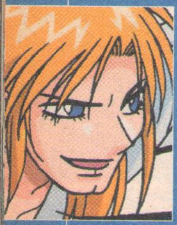
Vulcan 300 (300 Barukan Sanbyaku)

O melhor amigo de Zatch, é um robô que dizem ser capaz de lançar até 300 mísseis! Foi criado em apenas 5 minutos com uma supercarcaça feita com uma embalagem de salgadinho e hashi (aqueles palitos japoneses usados para pegar alimentos). Vulcan 300 foi feito por Kiyo para servir de distração para Zatch, no entanto, ele aparece e ressurge em diversas ocasiões, sempre divertidas. Mas como Kiyo não fez um trabalho muito decente, a todo instante o coitado do Vulcan tem que ser consertado ou refeito. ►



Parco Folgore (Paruko Forugore)

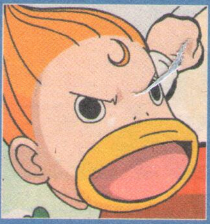
Famoso ator e popstar nascido em Milão, Itália.



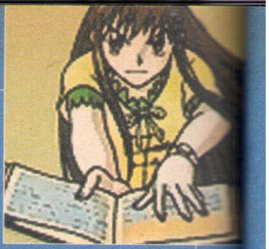
Seu mamodo se chama Kanchomé. Parco é o grande rival de Kiyo, e ainda se auto-intitula "O Invencível Folgore"!

Canchome (Kyanchome) / Kanchomé

É o mamodo parceiro de Folgore. Ele aparenta ser mais fraco do que Zatch, pois



seu poder é baseado em transformações e ilusões. Kanchomé é extremamente leal a Parco Folgore e passa o dia todo cantando as músicas dele.

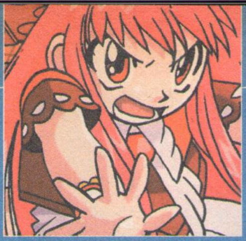


Megumi Ooumi (Oumi Megumi)

Ídolo dos adolescentes japoneses, Megumi acaba ficando amiga de Zatch e Kiyo. Sua parceira é Tia, a mamodo casca-grossa. Não se tem muita informação sobre ela, mas a garota está sempre ocupada com shows e turnês. Tia não gosta do fato de Megumi ter tão pouco tempo livre e quase nunca tirar férias. Megumi ainda tem o dom de fazer Kiyo se envergonhar com facilidade.

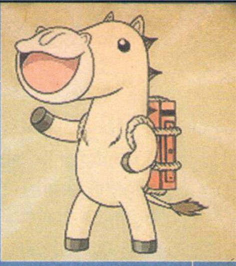
Mangá x Animê: Existe alguma diferença?

Zatch Bell é um animê baseado em um mangá. Atualmente, não é muito comum séries de animação acompanharem o mangá, assim, com tanta semelhança como ocorre com Zatch Bell. O animê em si é bastante fiel à versão imprensa, até mesmo o traço e o estilo dos personagens foi mantido. O único ponto mais sensível é que o mangá foca a história mais no guerreiro mamodo Zatch Bell, enquanto no animê o foco é mais balanceado entre Zatch e Kiyo, além da grande relevância dada aos personagens coadjuvantes e secundários.



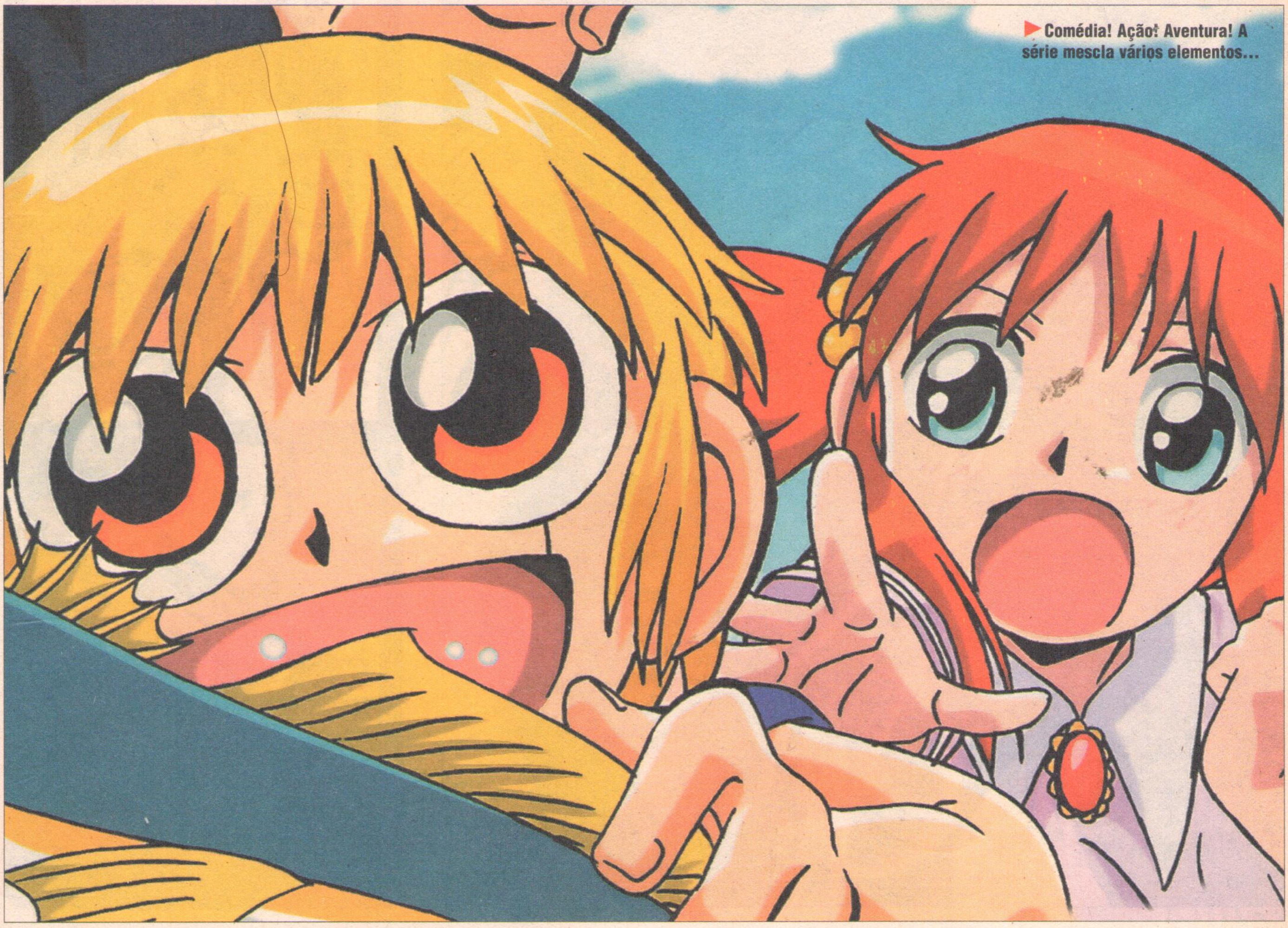
Tio / Tia

Um mamodo fêmea do tipo "machona". Tia costumava atormentar Zatch. No princípio, ela não acreditava que mamodos poderiam se juntar para lutar, mas graças a Zatch isso mudou. Às vezes, ela força a barra e acaba exagerando nas coisas, mas isso é devido ao seu parceiro ser muito estressado. Seus poderes se concentram mais em escudos e espadas. Aparentemente, ela tem uma quedinha pelo Zatch. Ela tenta esconder isso, tanto que chegou a fazer um lanchinho pro Zatch, mas acabou dando para o Kiyo, como forma de esconder seus sentimentos.



Umagon / Ponygon

Um pequeno mamodo órfão que mais parece uma espécie de miniatura de cavalo. Ele pode usar os poderes que envolvam fogo, mas somente se encontrar alguém que possa ler o seu livro de magias. No mangá, ele conheceu Zatch na Inglaterra, porém, no animê, eles se conheceram no Japão, mesmo. Ponygon é obcecado com a idéia de encontrar um parceiro de lutas. O bom é que ele é muito amistoso e faz amizades com grande facilidade, exceto com Kiyo. Seu verdadeiro nome é Schneider, mas como ninguém consegue entender sua língua, acabam chamando-o de Ponygon.



► **Comédia! Ação! Aventura! A série mescla vários elementos...**

Mamono ou Mamodo?

Uma das grandes diferenças entre a versão japonesa e a norte-americana é a terminologia utilizada para classificar Zatch e a sua raça.

Na versão japonesa, Zatch e seus amigos são chamados de "mamono", que pode ser traduzido livremente como monstro, ou demônio. Um ponto importante a ser levado em conta é que na cultura japonesa o termo "demônio" não tem relação com o sentido bíblico que o Ocidente dá a mesma palavra. Quando se fala em demônios no Japão, a referência são figuras mitológicas japonesas, constantemente chamadas de "demônios" ou "monstros". Esses termos de origem mitológica não têm nenhuma relação com os demônios ocidentais, muito menos com os demônios católicos.

Mesmo assim, a versão norte-americana preferiu mudar o nome dos guerreiros para "mamodo", que acabou se tornando um termo específico para esse animê, sem relação externa com a cultura japonesa. O argumento dos licenciadores norte-americanos é que "mamodo" é muito mais fácil de se pronunciar do que "mamono". Também existe o fato de que os norte-americanos preferiram mudar o nome para não provocar nenhum problema religioso na mídia ou com os telespectadores. Isso já foi visto mais de uma vez, com Pokémon, e recentemente com Yu-Gi-Oh!.

No final, os "mamodos" acabaram sendo definidos como um tipo de duende; monstros de batalha; demônios e mais outras tantas definições, inevitavelmente. ►

Umagon ou Ponygon?

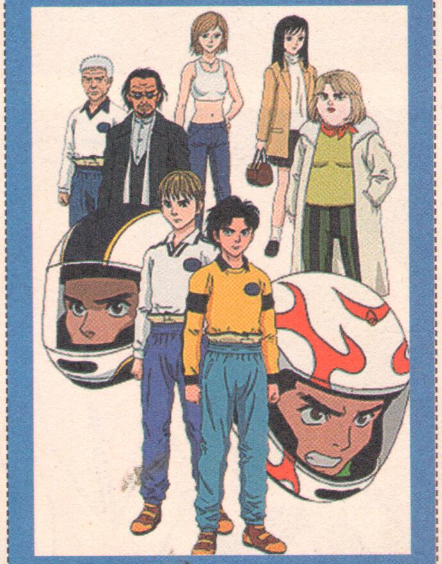
O monstrinho amistoso e grande amigo de Zatch também teve seu nome adaptado. No original japonês, seu nome é Umagon, que é uma junção de duas palavras, "uma" que significa "cavalo", e "gon", sufixo de "Dragon". O termo "gon" é muito utilizado no Japão para classificar monstros do tipo Godzilla, inimigos do Ultraman, entre outros tipos de monstros-lagartos.

A origem do nome "Ponygon" vem da união de "pony" (pônei) e um trocadilho com a palavra "gone" (passado do verbo sair, partir). Kiyo queria que o Ponygon fosse embora. Essa foi a explicação dada para o nome norte-americano.

O Autor

Makoto Raiku (Raiku Makoto) nasceu em 23 de agosto de 1974 em Gifu, Japão. Confira abaixo a lista de todos os trabalhos realizados pelo autor:

- **Konjiki no Gash (Zatch Bell!)**
- **Bird Man**
- **Nyuutaun Hiiroozu (Newtown Heroes)**
- **Genmai Blade**
- **Monkey Turn**

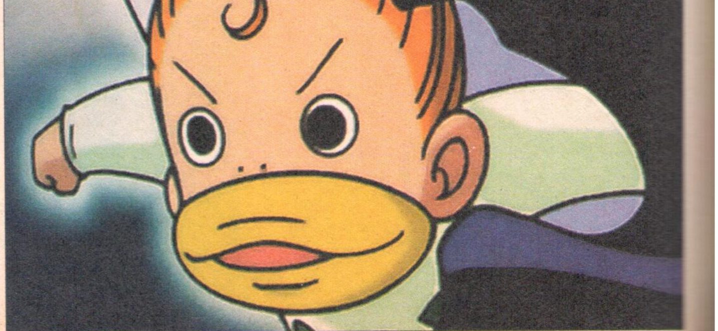


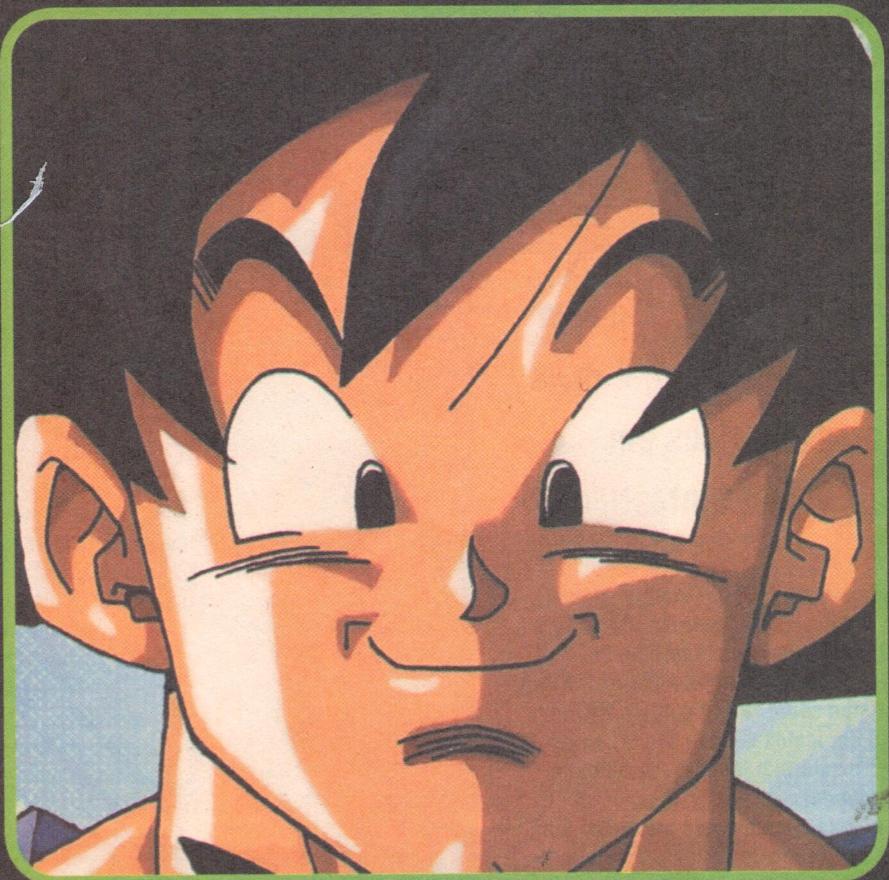
Kanchomé, o mamodo pirado!

Kanchomé é seguramente o mamodo mais excêntrico e aloprado da série. Além de realizar "dancinhas" e ficar o tempo todo provocando o adversário, ele ainda é meio tarado. Eis a prova:

Na versão japonesa do animê, o monstrinho tem uma música-tema bastante infame, "Chichi wo Moge", que pode ser traduzido como "Apalpador de Seios". Na versão ocidental, a música virou "Hey, Hey, Vamos Dançar o Dia Todo"! Na versão japonesa, o mamodo tem umas atitudes meio pervertidas. Kanchomé apalpa todas as garotas que encontra pela frente. Mas tudo isso foi retirado da versão norte-americana.

Mesmo assim, ele continua sendo um dos personagens mais divertidos da série. Suas danças malucas e as musiquinhas sarcásticas garantem a diversão dos episódios onde a dupla aparece!





FIQUE LIGADO EM TUDO O QUE ROLA NO SEU ANIME FAVORITO

Complete a sua coleção

Anime DO
アニメ道
NARUTO
O primeiro filme da série
MAGISTER NAGI MAGI
do mesmo criador de LOVE HINA
E Ainda!
• Jump Super Stars
• Dragon Ball Z
• Samurai X
• Quiz
OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
A Fase INFERNO virou ANIMÊ!
2,50
Ed. 66

Anime DO
アニメ道
SONIC X
Velocidade pura na sua tela
FINAL FANTASY VII
"Advent Children" chega detonando!
OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
As DIFERENÇAS entre o MANGÁ e o ANIMÊ
E AINDA!
Love Hina
Pokémon
Peach Girl
Tsubasa R. Chronicle
2,50
Ed. 67

Anime DO
アニメ道
SAMURAI CHAMPLOO
Série do mesmo criador de COWBOY BEBOP!
SAMURAI X
A luta entre Kenshin e Jin-e
E ainda:
Kimagure Orange Road
Slayers
Dublagem
Novidades
OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
A Batalha no INFERNO tem início
2,50
Ed. 68

NOVIDADE: Saga de Hades Finalmente no Brasil!
Anime DO
アニメ道
NADJA
Essa garotinha vai conquistar o Brasil
DEATH NOTE
O novo Fenômeno Mundial
E Ainda:
•Novidades
•Love Junkies
•Dublagem
OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
Um GRANDE SEGREDO de Shun é revelado!
2,50
Ed. 69

Anime DO
アニメ道
Rave Masters
Pancadaria e comedia invadem as telinhas!
Shurato
Os maiores guerreiros do universo!
E Mais:
Android Ana Maico
Patlabor
Chobits
OS CAVALEIROS DO ZODÍACO
Os episódios inéditos de Hades
2,50
Ed. 70

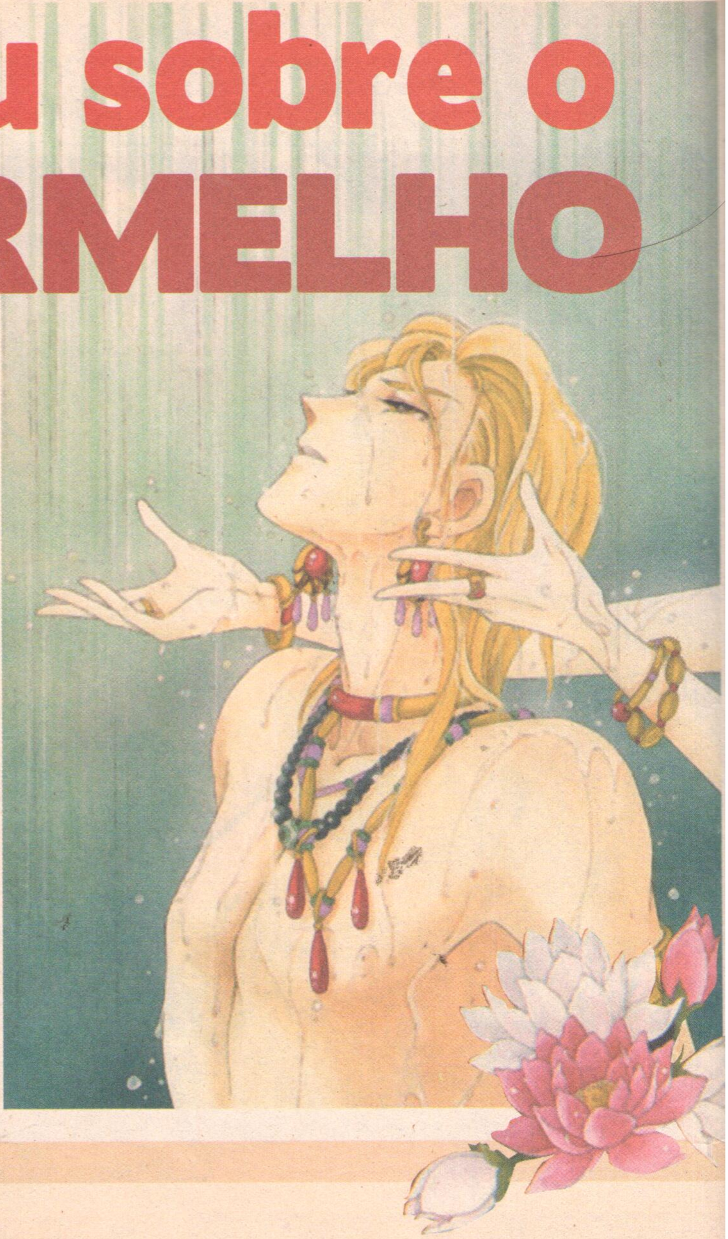
Adquira as edições anteriores pelo

www.escala.com.br

☎ 3855-1000

EDITORA escala

O Céu sobre o RIO VERMELHO



Sora Wa Akai Kawa no Hotori, também conhecido como Anatolia Story, é mais um dos shoujos mangás, ricos em história, e com um visual fantástico.

Por Valéria Fernandes

No ano de 2004, tomei contato com um mangá que se tornou rapidamente um dos meus favoritos. Seu nome é Anatolia Story. Na verdade, esse é o subtítulo do mangá, já que em japonês ele se chama "Sora Wa Akai Kawa no Hotori", que quer dizer algo como "o céu sobre o rio vermelho". O nome do mangá em inglês acabou sendo, então, "Red River", mas acho que o subtítulo japonês "Anatolia Story" seria bem mais adequado.

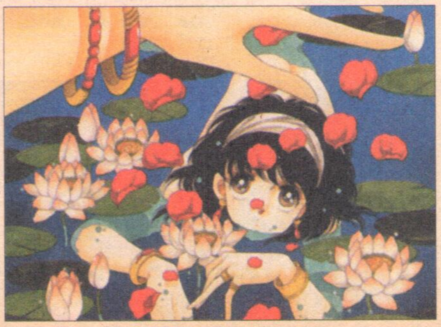
Anatolia Story é um shoujo mangá com fundo histórico. Sim, quanto mais leio mais me surpreendo do quanto a autora pesquisou para poder compor com tantos detalhes sua história. Através da menina japonesa comum, Chie Shinohara, nos permite visitar o século XV a.C. e participar como espectadores privilegiados não somente do romance da protagonista com o príncipe hitita, mas, também, de todas as questões geopolíticas daquele momento. Mas chega de enrolação e vamos direto ao que interessa, a história!

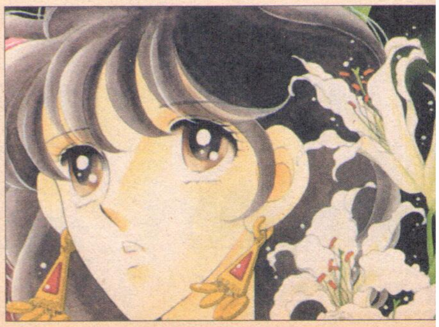
A chegada dos 15 anos...

Yuuri Suzuki é a típica garota normal. Seu aniversário de 15 anos se aproxima. Sua família – pai, mãe e duas irmãs amorosas, uma mais nova e outra mais velha – está comemorando a sua admissão no colegial, já que passou com certa tranqüilidade pelo inferno dos exames e vai estudar na escola que escolheu. Fora isso, ela tem um namorado "fofinho" e os dois acabaram de trocar o primeiro beijo. Tudo seria ótimo para Yuuri se ela não começasse a sofrer "alucinações", vendo mãos saírem de dentro d'água – copo, banheira, aquário – tentando agarrá-la.

Para se proteger, a menina começa a evitar água até da chuva. Só que isso não pode durar para sempre e ela acaba aceitando sair com o namorado que já estava perdendo a paciência. Vão juntos ao cinema, mas, a caminho da lanchonete, Yuuri é agarrada por duas mãos que a puxam para dentro de uma poça d'água. A menina emerge em uma fonte no meio de uma cidade totalmente estranha. Ela não entende a língua dos habitantes. Todos a olham com misto de medo e curiosidade e, para completar, soldados começam a persegui-la.

Quando ia ser capturada, a moça esbarra em um lindo rapaz que a agarra, cobre com sua capa e a beija. Os soldados chegam. Ele é identificado como Príncipe Kail Mursili. O jovem diz que está com uma amante e coloca os homens — que ele identifica como gente da rainha — para correr. Kail pergunta quem é Yuuri. A moça, assustada com o beijo – beijo de verdade, não igual ao que o namorado "pastel" lhe deu – e por passar a entender a língua do moço, foge. Abrindo um parêntese aqui: eis um exemplo didático do "Efeito Pocahontas" no universo dos mangás. Quem viu o desenho da Disney em inglês deve lembrar do "Listen with your heart, You will understand". A partir daí, problemas com o idioma não estarão mais na lista dos muitos que a protagonista tem.

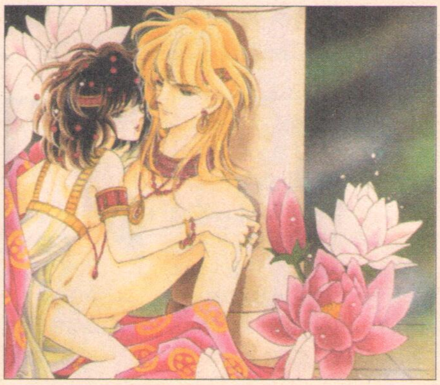


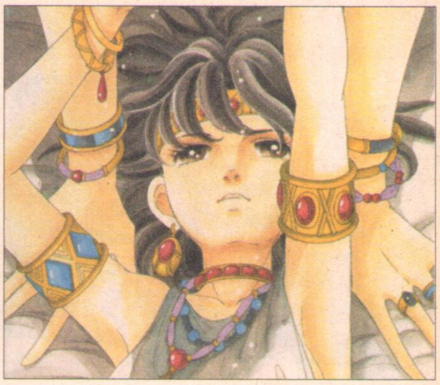


A captura! E uma oferenda!

Mas ela acaba sendo capturada pelos homens da Rainha Nakia, que é grã-sacerdotisa de Theshub e controla as águas. Os oráculos lhe mostraram que sem Yuuri o feitiço que planejava não funcionaria. Seu objetivo? Causar a morte de todos os filhos mais velhos de seu marido e garantir o trono para o seu próprio. Explicando: Nakia pode ser a rainha, mas outros príncipes, filhos de outros casamentos legítimos, têm precedência sobre o seu, que é o mais jovem. Nada que não possa ser resolvido. Ela engana o rei, dizendo que, para o bem do reino, uma virgem deve ser sacrificada ao grande deus Theshub. Obviamente, senão teríamos uma história com uma protagonista fantasma. Seus planos são frustrados por Kail, que interrompe a cerimônia dizendo que Yuuri não podia ser oferecida ao deus porque ele a teria deflorado, sem saber que ela se destinava ao sacrifício. O rei interfere, temendo a ira dos deuses. Com a mentira útil, o pescoço de Yuuri está salvo, mas Nakia precisa do seu sangue para levar seus planos adiante, não da sua virgindade.

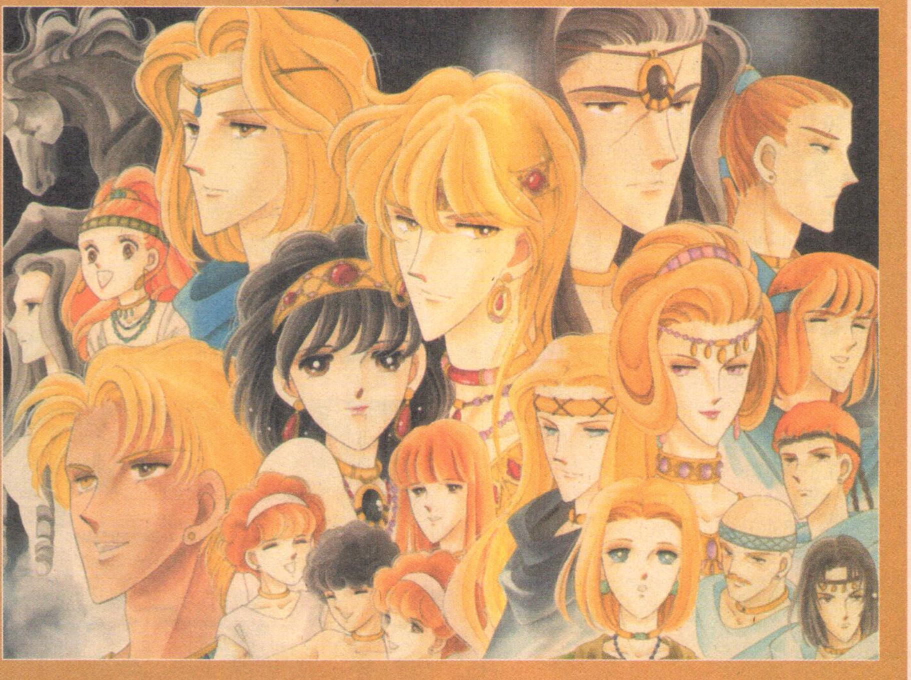
Não pensem que Kail está morto de amores por Yuuri. Ao tomá-la oficialmente como concubina, levando-a para seu palácio, ele tem como objetivo frustrar quaisquer que sejam os planos de sua madrasta. Claro que seus sentimentos pela moça mudam rapidamente, já que ela não se joga aos pés dele como todas as mulheres, sempre resistindo aos seus avanços e diz "amar outro". O importante é que, com o tempo, ficamos sabendo de detalhes das intrigas palacianas. Por exemplo, apesar de Kail ser o terceiro na linha sucessória, provavelmente receberá a coroa. Seu irmão mais velho, mesmo tendo muitas mulheres, não consegue gerar filhos homens. O irmão que vem em seguida é filho de uma esposa de origem inferior, logo, não pode pleitear o trono. Além de ser o sucessor em potencial de seu irmão mais velho, Kail é um poderoso guerreiro, tanto com o arco quanto com a espada, e também é um alto sacerdote. Por isso, ele pode mandar Yuuri de volta, quando a estrela da manhã estiver no céu e as sete fontes de Hattusas, capital dos hititas, todas cheias. Mas nem a moça, nem ele estão certos de que querem mesmo se separar. Só digo que a indecisão durará muitos volumes. Ah, a confluência de fatores só ocorre uma vez por ano. Então, se não aproveitarem a chance, terão que esperar o ano seguinte.





Sobre a protagonista e outros personagens...

Falando um pouco de Yuuri, agora. No início, ela parece ser chatinha e mete os pés pelas mãos algumas vezes, nada que a maioria das protagonistas adolescentes não faça. Basta pegar qualquer mangá, shounen ou shoujo. Com o tempo, ela mostra que é corajosa, justa e generosa, e muita gente começa a acreditar que ela seria de fato o avatar de Ishtar, deusa da guerra e do amor. Yuuri aprende a lutar, montar a cavalo e se defender sempre que necessário. Apesar da resistência de alguns, principalmente do frio e racional conselheiro Ilbani, que está menos para assírio e mais para vulcano de Jornada nas Estrelas, ela começa a ser vista como o par ideal do príncipe Kail e feita do material necessário para se tornar a próxima Tawananna.



O mangá é cheio de personagens interessantes. E as coadjuvantes conseguem muitas vezes atrair tanta simpatia quanto os protagonistas. Merece destaque o pobre príncipe Zananza, quarto na linha de sucessão e irmão favorito de Kail. Ele ficou órfão muito cedo e foi criado pela mãe de Kail, a Rainha Hinti. Como sua mãe era de condição inferior, não pode sonhar com o trono e, para sua tristeza, nem com o amor. Afinal, ele se apaixona por Yuuri e a Rainha vê nele uma forma de levar seus planos adiante. Não pense que ele colabora. São muitos os enfeitiçados pelas artes mágicas da vilã.

Só que o destino de Zananza seria outro: ele é enviado para se casar com a viúva do faraó Tutancamon. Acha que a autora exagerou? Nada disso, há uma carta da Rainha Ankesenamon para o rei dos hititas, Supiliuma, pedindo que enviasse um dos filhos para se casar com ela, pois não tinha filhos, e... Bem, obviamente, ela estava com medo e eu, assim como Shinohara, acredito na hipótese do assassinato do jovem faraó. O rei dos hititas manda investigar o caso. Afinal, a proposta era surpreendente e ele não queria cair em uma armadilha. ➤

Claro que a Rainha Nakia desejava colocar Kail nessa furada, mas Zananza se sacrifica pelo irmão que mais ama e por seu país. O príncipe hitita que partiu para o Egito foi assassinado tão logo colocou os pés no território inimigo. E a pobre rainha, filha do faraó herege Akenaton, terminou se casando com o velho vizir Ay para, logo em seguida, sumir dos registros históricos.

Isso é História. Se contasse como as coisas ocorrem no mangá, é que seria "spoiler". Aliás, isso é só o começo, pois tudo que relatei até aqui são flashes do que acontece até o volume 8!

Considero a série de Shinohara melhor do que Fushigi Yuugi de Yuu Watase. O destaque especial para a composição de personagens é a capacidade da autora em criar acontecimentos novos mantendo os leitores sempre interessados em saber o que virá em seguida. É um alívio ver que, apesar de Yuuri ter que passar o mangá fugindo, sendo seqüestrada, quase sendo violentada, e tentando escapar da morte pelas mãos da rainha Nakia, ela faz muito melhor figura do que Miaka e outras heroínas que temos por aí, pois é corajosa e inteligente. Já Kail vê em Yuuri a única no seu coração. Além disso, ele consegue fazer frente à vilã com uma astúcia equivalente. Aliás, acredito que até Yuuri chegar, sua estratégia era se fazer de "morto" para desmontar uma a uma as armações da rainha.

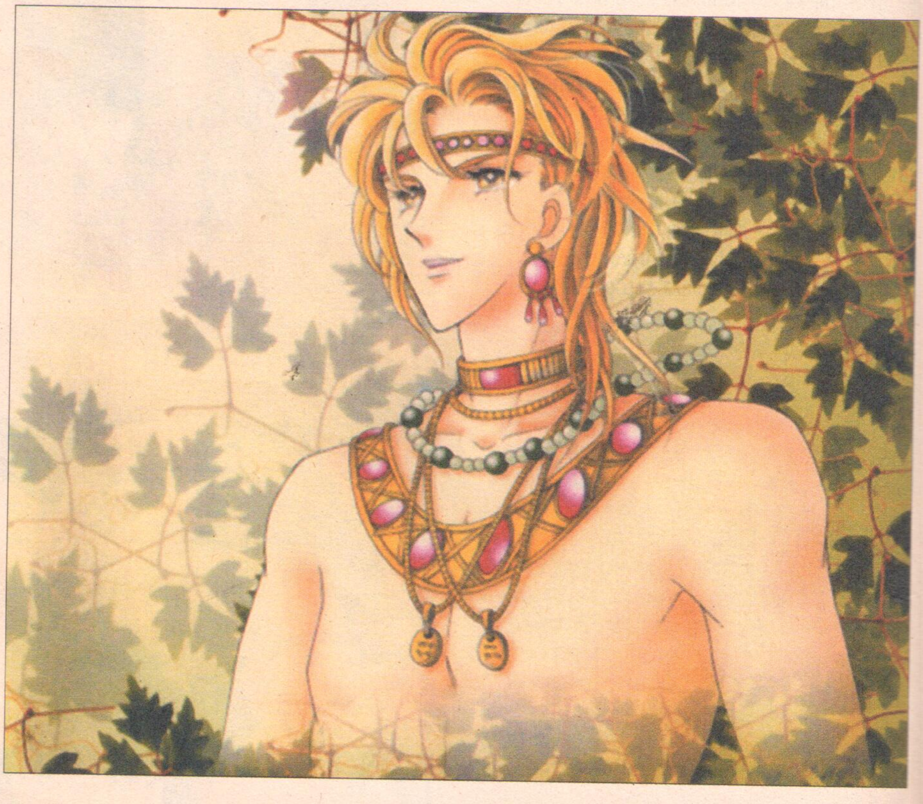
Só um conselho: se você for ler Anatolia Story, não se apegue muito aos coadjuvantes. Via de regra, Shinohara pode matá-los a qualquer momento. Geralmente, é uma morte heróica ou dramática, mas, ainda assim, é triste ver um bom personagem, como o citado príncipe Zananza, indo embora tão cedo. Anatolia Story seria um mangá perfeito para substituir Fushigi Yuugi, pois se aproxima bastante em estilo da obra de Yuu Watase. Entretanto, parece que shoujos históricos não estão na ordem do dia das nossas editoras. Enquanto isso, nos EUA e na Itália, muita gente está feliz em acompanhar a saga de Yuuri no Antigo Oriente Médio.

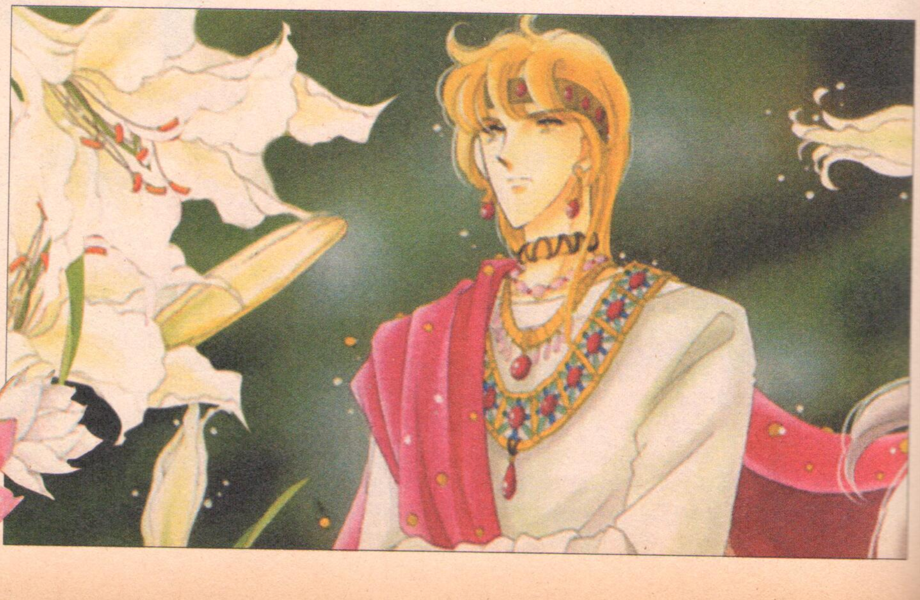
Rio Vermelho

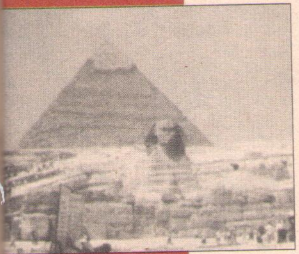
O tal "rio vermelho" existe, e tem esta cor por causa dos sedimentos de suas margens. Antigamente, ele era chamado de Halys pelos hititas, e seu nome atual, em turco, "kirzil irmak", também se remete a sua cor.

Lacunas

Talvez o pessoal que não acompanha minhas colunas no Anime Pró não saiba, mas sou formada em História. Quando freqüentei a universidade (UFRJ – 1993-1997), nós não estudávamos o Antigo Oriente, assim, Egito, Mesopotâmia, os hititas, China, Japão, nada disso fazia parte do nosso currículo. Ouvi algumas vezes que para compreender a tal Civilização Ocidental bastava estudar Grécia e Roma. Sempre discordei. Anatolia Story me estimulou a ler mais sobre esses povos. Lamento até hoje que nossos livros didáticos sejam tão negligentes em relação aos povos orientais. Hititas, cassitas, mitanis, eles não são nossos conhecidos. Agora, nada me impede, claro, de trazer algo mais para a sala de aula. Mangá é cultura e estimula a pesquisa. Tem gente que não acredita, tem gente que faz piada, mas, sinceramente, eu não estou nem aí para esse pessoal!







Hititas X Egípcios

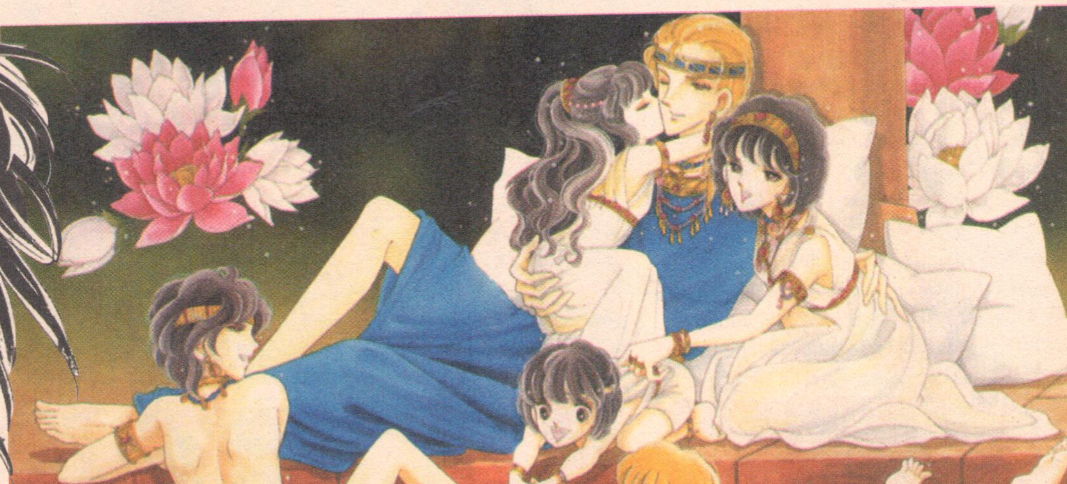
O Império dos hititas era, na época enfocada pelo mangá, uma grande potência. Seu oponente principal era o Egito. Ambas as nações disputavam as mesmas áreas de influência: Síria, Fenícia, Palestina, Mesopotâmia. A derrocada dos mitanis – que é mostrada no mangá —, as complicações sucessórias no Egito, e o talento do Rei Supilliuma, pai de Kail, deram aos hititas a possibilidade de expandir suas fronteiras. Assim, para além das intrigas palacianas, do romance e do volta-não-volta de Yuuri para o Japão, a guerra e a diplomacia ocupam posição especial na série. O futuro Ramsés I, por exemplo, é o grande rival de Kail, tanto no campo de batalha como no coração de Yuuri. Aliás, ele é o único além de Yuri e Kail que aparece nas capas da série. Para o egípcio, é inexplicável que o príncipe hitita não tenha tomado a moça como sua legítima esposa. Assim se dá ao direito de tentar roubá-la.

Outra personagem egípcia muito importante para a história é a misteriosa Nefertiti, princesa mitani, que continua manipulando politicamente os faraós, mesmo depois da morte de seu marido, Akenaton. Essa hipótese para a identidade de Nefertiti é defendida por alguns historiadores, afinal, os mitanis construíram um poderoso reino e, quando se viram ameaçados pelos hititas, se aliaram aos antigos inimigos, os egípcios. Casamento sempre foi uma boa forma de cimentar alianças. De qualquer forma, parece que Nefertiti é tão perigosa quanto a rainha Nakia... Mas isso só quem ler o mangá poderá comprovar.

Os Hititas

Até o final do século XIX, os hititas não existiam na geopolítica da Antiguidade, no máximo, poderiam ter sido uma pequena tribo da Palestina. As únicas citações a eles estavam no Velho Testamento (filhos de Hete, Heteus) e somente com as escavações arqueológicas puseram fim aos 2000 anos de esquecimento da primeira grande potência Indo-Européia. Eles eram indo-europeus, e acredita-se que foram um dos primeiros povos a conseguir trabalhar com o ferro. Eram também excelentes no uso de carros de guerra, levando terror aos seus inimigos. Seu rei Mursili I saqueou a cidade de Babilônia por volta de 1595 a.C. e esse fato é lembrado com rancor por Nakia, que era filha do rei dessa cidade. Só que os hititas não ficaram na Mesopotâmia, ocupando a Anatólia, na atual Turquia. Tomaram Hattusas – atual Borgazköy – a capital de um povo chamado hatti, o nome permaneceu ligado aos conquistadores.

Apesar de sofrerem influência da cultura da Mesopotâmia, os hititas adaptaram a escrita cuneiforme e seu código de leis previa muito mais multas e indenizações do que penas de morte. Seus reis tinham seu poder assentado muito mais na competência militar do que no direito divino. Quanto às mulheres, estavam em condições muito melhores do que a da média dos povos da região. Muito do que se sabe dos hititas, hoje, vem dos Anais de Mursili II, que não é outro se não o herói de Anatolia Story.



Tawananna

A grande rainha dos hititas tinha o título de Tawananna. Ela geralmente era a esposa do rei, mas, caso este morresse, mantinha o seu título. Uma nova Tawananna só era estabelecida quando a anterior morria. A Tawananna tinha assento no conselho de Estado e podia intervir mesmo em questões militares. Isso explica o poder da Rainha Nakia dentro da série. Sabe-se que Mursili II (Kail) teve problemas com a Tawananna, esposa de seu pai, e conseguiu, excepcionalmente, exilá-la para o bem do Império. Chie Shinohara utilizou-se desse dado na composição da série. E muito bem, diga-se de passagem.➤

O mangá e a autora

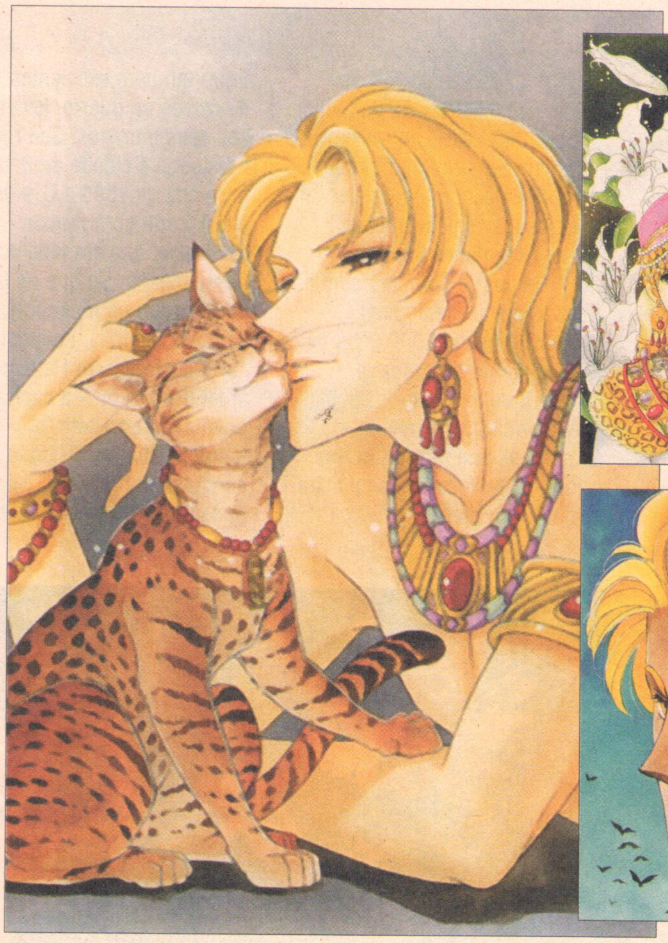
Anatolia Story foi publicado entre 1995 e 2002 na revista Sho-Comi, a mesma de Fushigi Yuugi, e tem 28 volumes. O sucesso foi imediato e uma série de animê chegou a ser cogitada. Na época, Chie Shinohara já era uma veterana, tanto que o prêmio Shogakukan Manga de 2001, por Anatolia Story – que vendeu mais de 15 milhões de cópias – foi o segundo de sua carreira. Seu primeiro prêmio foi em 1987, com Yami no Purple Eyes.

A arte de Shinohara pode parecer bem simples e até um pouco "fora de moda". Eu, ao contrário, a considero, limpa e funcional. A mangaká é extremamente competente tanto nas cenas paradas ou românticas como nas cenas de ação e violência. Além disso, ela coloca uma dose salutar de sensualidade e erotismo em suas obras. Aliás, uma de suas especialidades são os shoujo mangá de terror e sua experiência nesse gênero também influencia a série. Seguindo um percurso muito comum no Japão, foram produzidos vários Drama CDs de Anatolia Story, com poemas e músicas compostas especialmente. Além disso, outros produtos foram lançados como o art book Fukusei Gengashuu Ishtar (1999) e o Visual Fan Book (2002) com informação sobre as personagens e uma história extra protagonizada por uma arqueóloga, a irmã mais nova de Yuuri. A última série de Chie Shinohara tem muito suspense e se chama Mizu Ni Sumu Hana – Romance of Darkness. O live action sai agora, em 2006.

Ishtar

Deusa da fertilidade mesopotâmia era adorada também pelo hititas. Sua correspondente anterior suméria era Inanna, e entre os fenícios era chamada de Astarté. Na verdade, poderia ter vários nomes e estava sempre associada ao amor e à guerra. Vênus, também chamado de Ishtar, era o seu planeta e suas aparições como a primeira estrela da noite e a última a desaparecer pela manhã eram demonstrações da presença da deusa. Ishtar era a mais importante divindade feminina no panteão dos assírios e babilônios.

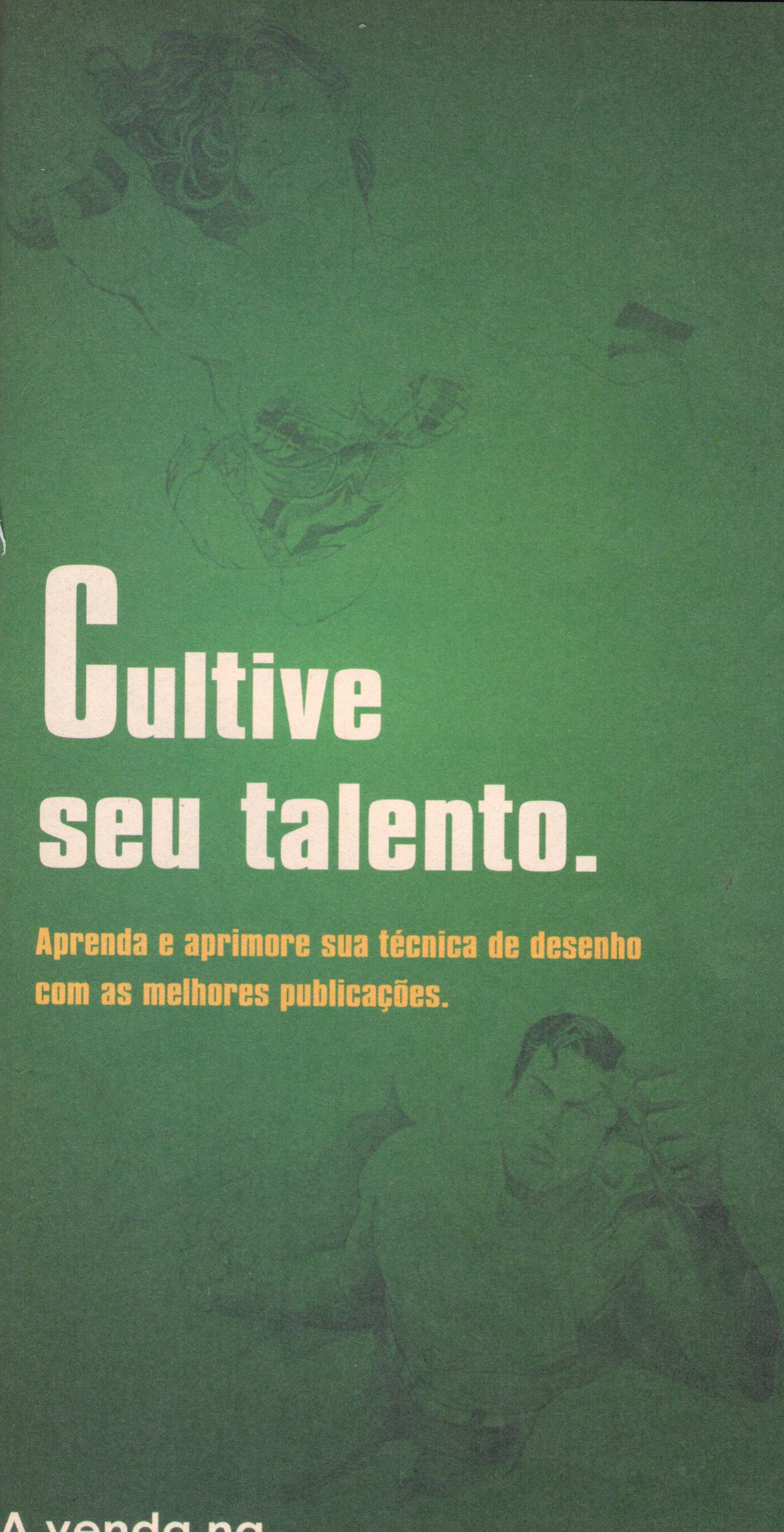
Em nenhum momento do mangá, Shinohara diz que tipo de "amor" seria ligado a Ishtar, mas os cultos à deusa eram sensuais e suas sacerdotisas recebiam presentes para o templo em troca de seus favores sexuais. Em muitos livros elas são chamadas de "prostitutas", mas o termo mais adequado é hieródula, pois não possui conotação negativa. De qualquer forma, a casta Yuuri certamente enrubesceria se tivesse que assumir essa face da deusa. Como seu avatar, isto é, manifestação terrena da deusa, ela é muito mais uma líder guerreira e seu amor é mostrado na compaixão pelos inimigos e pelos mais fracos. Aliás, se posso apontar uma falha na série é o fato de muitas vezes o avatar da deusa ser colocado abaixo de simples mortais. Afinal, mesmo sendo a Tawananna tão poderosa, ela é só uma mulher, não a presença terrena da poderosa Ishtar.



Na internet...

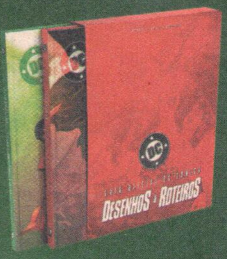
GERAL:
Shoujo Manga Outline
www.shoujoinitalia.net/2005/anatolia/
Akai Kawa no Jinja
www.kalama.com/~slrlynx/AS/Home.html
Shoujo House
www.shoujohouse.clubedohost.com/

OS HITITAS:
Lexicorient
http://lexicorient.com/
Wikipedia
http://en.wikipedia.org/wiki/Hittites



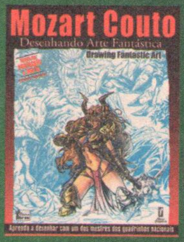
Cultive seu talento.

Aprenda e aprimore sua técnica de desenho com as melhores publicações.

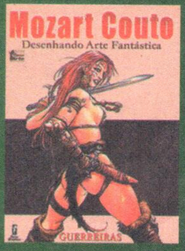

DC
DESENHOS & ROTEIROS

- **Guia Oficial DC Comics**
  Desenhos e Roteiros
  Denny O'Neil e Klaus Janson
  Caixa com dois livros
  R$ 139,00

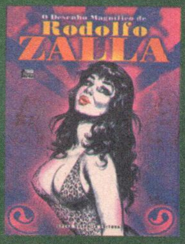
- **Colonnese**
  A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
  R$ 16,90


Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Drawing Fantastic Art

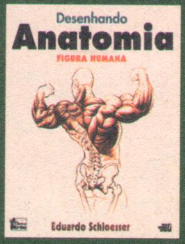
- **Mozart Couto**
  Desenhando Arte Fantástica
  Vol. 1
  R$ 16,90


Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
GUERREIRAS

- **Mozart Couto**
  Desenhando Arte Fantástica
  Vol. 2
  R$ 16,90


O Desenho Magnífico de
Rodolfo
ZALLA

- **O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla**
  R$ 16,90


Desenhando
Anatomia
FIGURA HUMANA
Eduardo Schloesser

- **Desenhando Anatomia**
  por Eduardo Schloesser
  R$ 16,90

A venda na

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998 - Jardins
São Paulo - SP - CEP: 01420-002
Telefone: (11) 3061-3893

Acesse:
www.comix.com.br

COMIX BOOK SHOP

Ofertas válidas até 30/03/2006. Após esta data favor entrar em contato para informações sobre estoque e preços.

Japão pra INGLÊS ver...

Faltou a "Memórias de uma Gueixa" ser um filme japonês. Essa afirmação pode causar certo estranhamento, mas o excesso transformou o filme em um espetáculo quase vazio.

por Thiago Pinheiro

Para mim, o que mais move a minha curiosidade é o mistério, e certamente não há nada mais misterioso do que o universo das gueixas e dos samurais. As gueixas, com seu universo de poder e encanto, as imagens de gueixas maquiadas de branco e com belos quimonos sempre me fascinou. Os samurais, classe de elite que chegou a dominar o Japão por sete séculos, também é alvo da curiosidade do homem ocidental.

Tamanha admiração chegou aos cinemas (não pela primeira vez, é claro), mas com "O Último Samurai", o Ocidente pôde conhecer um pouco mais dessa cultura, e mergulhar no universo nipônico, em uma visão praticamente romântica. O filme foi sucesso de bilheteria, não só no Ocidente, mas também caiu nas graças do público japonês. "O Último Samurai" contou com uma verba de 100 milhões de dólares, o requinte da produção lhe rendeu três indicações ao Oscar em categorias técnicas (direção de arte, figurino e som) e uma indicação para Ken Watanabe como melhor ator coadjuvante. Porém, para "Memórias de uma Gueixa", o caminho não foi tão fácil assim. A decisão de usar as atrizes chinesas interpretando mulheres japonesas causou polêmica na China, onde o filme chegou a ser proibido. Segundo os críticos, o fato mostra insensibilidade com relação à ocupação japonesa da China na década de 30. O filme também recebeu duras críticas por parte do Japão, pois, segundo os japoneses, o figurino estava "moderno" demais, e os atores japoneses Ken Watanabe (O Último Samurai) e Kôji Yakusho (Dança Comigo?) que fazem parte do elenco receberam pouco destaque.

Para o público ocidental, acredito que o filme não cause tantos "problemas" como causou na China e no Japão. O filme é agradável, proporciona entretenimento de qualidade. Há cenas de puro deleite visual, direção de arte impecável, belíssima fotografia, ou seja, tudo o que Hollywood faz de melhor.

Com um orçamento nada modesto (85 milhões de dólares), "Memórias de uma Gueixa" é capaz de causar fascínio. Tem uma trilha sonora fantástica composta por John Williams, que lhe rendeu sua 46º indicação ao Oscar (este ano ele concorreu também por seu trabalho em "Munique", de Steven Spielberg). O filme também obteve outras 5 indicações em categorias técnicas.

Fortes emoções durante o filme...

Sinopse

Chiyo (Suzuka Ohgo) e sua irmã são vendidas, ainda crianças, para uma casa de gueixas. A irmã é julgada pela dona da casa como não é apta, e é enviada a um prostíbulo. Chiyo tem um começo difícil, ora por não se adaptar e querer fugir e reencontrar sua irmã, ora por ser vítima dos maus tratos de Hatsumomo (Gong Li de "2046"), uma das gueixas mais famosas e muito cobiçada. Devido as suas tentativas de fuga que faz com que a dona da casa chame um médico, e as armadilhas de Hatsumomo, que incluem desde simulação de roubo até um caríssimo quimono estragado, as donas da casa desistem de investir para que ela se torne uma gueixa e colocam-na para trabalhar como escrava, e pagar os débitos acumulados. Mas um encontro com o Presidente (Ken Watanabe, de "O Último Samurai") faz com que ela deseje de fato tornar-se uma Gueixa, para poder voltar a vê-lo. Acolhida por Mameha (Michelle Yeoh, de "O tigre e o dragão"), principal rival de Hatsumomo, Chiyo cresce e se torna a gueixa Sayuri (Zhang Ziyi). Logo, ela se torna uma importante gueixa, o que aumenta seus problemas com Hatsumomo. E ela se vê cada vez mais próxima do homem que mudou seu destino.

Sobre o universo das Gueixas

Junto com os samurais, as gueixas representam o maior ícone da cultura japonesa. As gueixas são artistas, como a própria palavra significa (pessoa da arte). São mulheres (bem) pagas para oferecer entretenimento, dança, música ou simplesmente, companhia.

Uma gueixa iniciante é chamada de maiko, ou tamago (para as aprendizes mais novas). A casa das gueixas chama-se oki-ya. Elas começam suas carreiras morando no oki-ya e vivem sob os cuidados da okami-san, dona do estabelecimento, que é responsável pela formação e pelos negócios da gueixa, pela manutenção da ordem na casa e tem a função de uma espécie de segunda mãe para a gueixa, Na maioria dos casos, a okami-san é uma ex-gueixa.

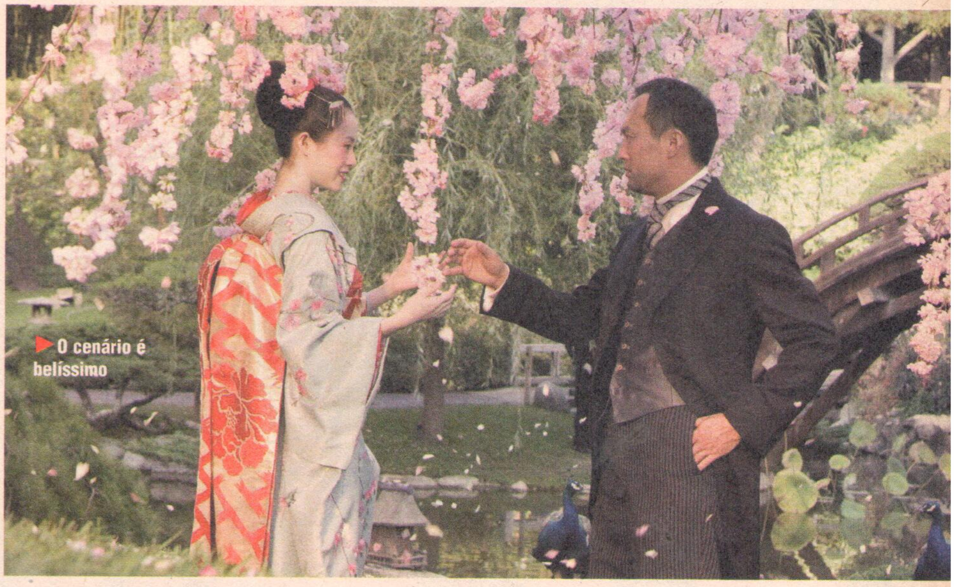
Sempre acreditei que as gueixas fossem prostitutas de luxo, mas o filme ajuda a lançar por terra esse "preconceito". O filme deixa bem claro que não é tão simples se tornar uma gueixa, seja pelo complexo treinamento, ou pela vida difícil que elas levam, pois uma gueixa não pode ter uma vida comum. O maior sofrimento de Hatsumomo é estar apaixonada por um homem e não poder amá-lo.

O filme mostra também como o universo das gueixas é restrito às pessoas da elite. Não é só necessário ter dinheiro, mas também gozar de um certo prestígio social, e ser apresentado por um cliente antigo. A maior parte da clientela das gueixas é formada por políticos, empresários, artistas, entre outros.

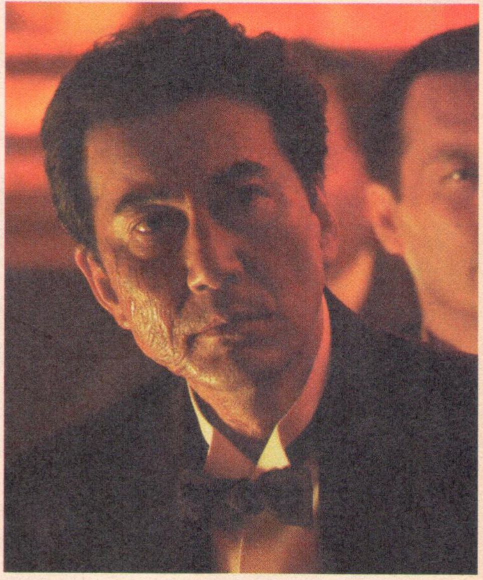
Mas, assim como os samurais, o universo dessas tão preciosas artistas entrou em decadência com a ocidentalização e modernização do Japão, que parece ter perdido seu interesse por valores tradicionais. Estima-se que hoje há cerca de 2 mil gueixas no Japão, número que já chegou a ultrapassar os 80 mil.

No Oscar

A produção acabou levando três estatuetas (Melhor Direção de Arte, Melhor Fotografia e Melhor Figurino) ■NT


▶O cenário é belíssimo

▶ Figurino premiado



Minha vida como gueixa
A verdadeira história de Mineko Iwasaki
Mineko Iwasaki
Rande Brown

Aproveite e leia!

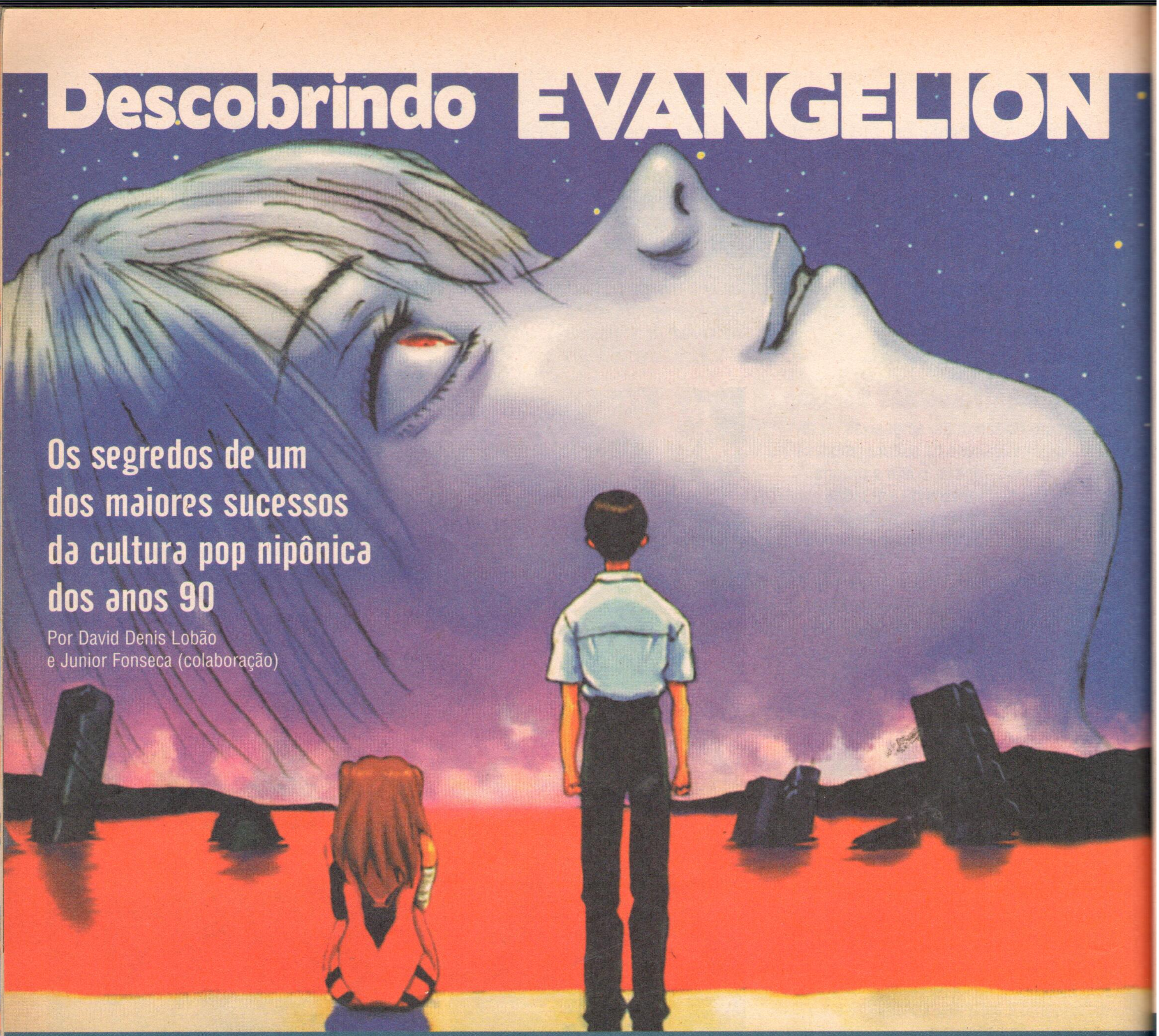
Aproveitando toda a publicidade realizada para o filme, a Editora JBC lançou no país o livro "Minha Vida Como Gueixa – A Verdadeira História de Mineko Iwasaki", sobre a gueixa mais famosa do Japão.

Preço: R$ 39,00

Formato: 140 mm X 210 mm

Páginas: 292 páginas

Descobrindo EVANGELION



Os segredos de um dos maiores sucessos da cultura pop nipônica dos anos 90

Por David Denis Lobão
e Junior Fonseca (colaboração)

Religiões e ciência

Antes das reais experiências com clonagem ou da novela brasileira "O Clone", de Gloria Perez, uma série que você ou ama ou odeia tratou do tema. Tratava-se de Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangelion), que trouxe ainda uma visão sobre um Deus vingativo, bem diferente do que estamos habituados a ver em nossa sociedade ocidental. Evangelion é um dos mais surpreendentes e intrigantes animês já produzidos. Além de ser um grande sucesso, também é cercado de mistérios. Esta matéria visa explicar um pouco dos mandamentos psicológicos, filosóficos e religiosos por trás do animê e mostrar que desenho japonês é coisa séria. Mas, cuidado: nas páginas seguintes, você verá inúmeros segredos da trama de Evangelion. Se você não gosta de "spoilers" e não viu a série, sugerimos que leia apenas sobre os cosplayers e dubladores da série.

Nos bastidores de Evangelion

Em primeiro lugar, a série já merece um crédito extra. Evangelion salvou o seu estúdio da falência. Em crise, ele fez a série de improviso para a televisão. Por motivos de economia, cenas eram feitas com os personagens falando de costas ou com a imagem parada em um objeto enquanto eles falam. Outra técnica foi de cenas escuras, o que acabou dando um ar frio e dark à produção. O roteirista Yoshiyuki Sadamoto resolveu fazer uma série com um começo simples e acabou se tornando uma das tramas mais complicadas dos anos 90, assim, as falhas técnicas ajudaram a popularizar o desenho.

A série, que se iniciou em outubro de 1995 e encerrou-se em março do ano seguinte, quando o dinheiro da produção também acabou, mostrou como uma trama pode mudar no decorrer dos meses. Junto com sua estréia na TV, seu autor iniciou a história em quadrinhos que, até hoje, ainda está sendo publicada e seguindo um rumo diferente do da televisão. É humanamente impossível falar da trama de Evangelion e explicá-la sem contar os segredos da série. Tudo é armado de uma forma tão absurda que, depois de 14 episódios de batalhas intermináveis e de apresentação dos personagens, inicia-se uma trama totalmente surrealista.

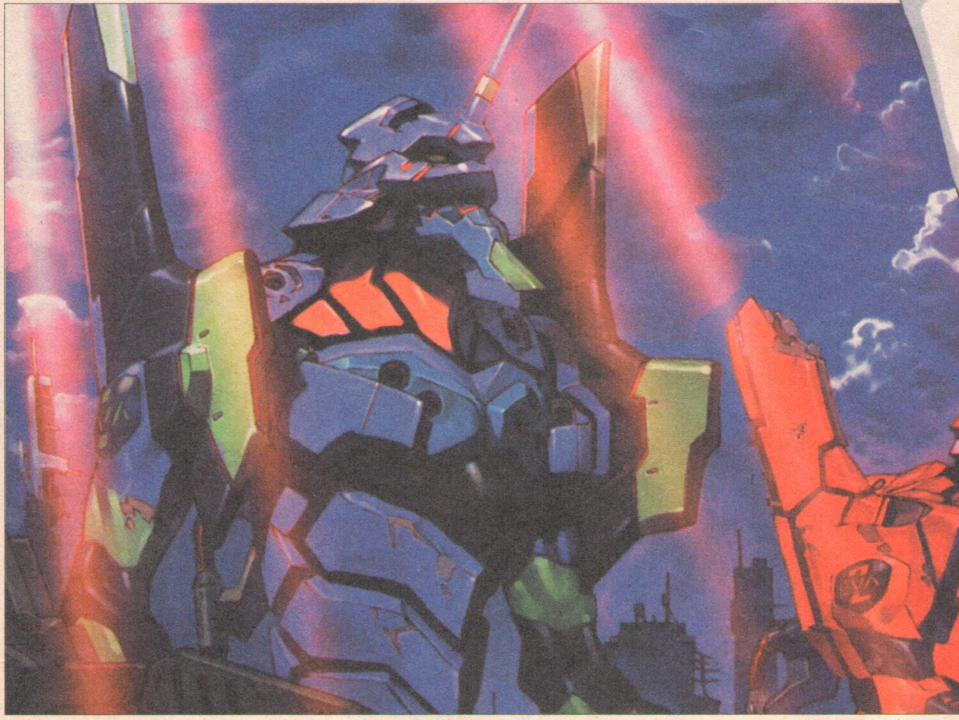
No começo, o autor pensou em mostrar a vida dos personagens e as batalhas que eles enfrentam contra os inimigos. Mas, como na época ele estudava filosofia e psicologia, foi mudando seu modo de pensar e, nos 10 episódios seguintes, aproveitando a ótima audiência da série, resolveu mudar tudo e mostrar as batalhas internas de cada ser humano nas diversas fases da vida. Assim sendo, uma série que, no começo, parecia um plágio de Gundam, virou um clássico.

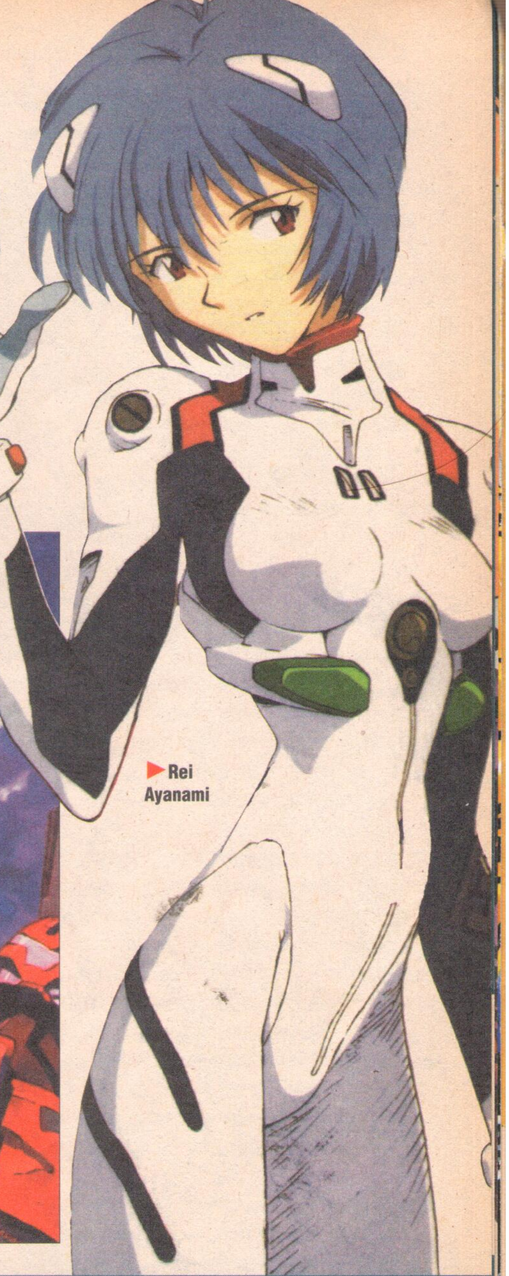
Explicando a história - O começo da trama

Nos 14 primeiros episódios, somos apresentados à NERV, uma instituição criada pela ONU. Estamos em 2015, em Tóquio-3. Supervisionando a NERV, temos a SEELE, uma organização misteriosa, composta por 12 homens, a quem não vemos os rostos.

Em meio a isso, surge um novo piloto para os robôs de combate da NERV, o jovem Shinji, que tem de proteger a Terra do ataque de misteriosas criaturas do espaço. Gendo, o responsável pela NERV, é seu pai, com quem ele não se dá bem e, portanto, vai morar na casa de sua comandante, Misato, que tem na sua colega de trabalho, Ritsuko, sua "melhor" amiga.

Aos poucos, conhecemos os colegas de escola de Shinji e sua nova companheira de combate na NERV, Asuka, assim como a misteriosa piloto Rei. Para criar o triângulo amoroso com Misato e Ritsuko, surge Kaji, que é do Departamento Especial de Investigação. Você pode estar pensando que se trata de uma trama simples, certo? Errado!





► Rei Ayanami

Tudo bem, agora a história começa pra valer!

Após o capitulo 14 (e as viagens de seu autor pela psicologia), descobrimos outra trama completamente diferente. No ano 2000, fim do segundo milênio (que, segundo certas interpretações da Bíblia, seria a data do fim do mundo), a Terra é vítima de um meteoro - pelo menos, é isso que todos pensam na época -, que derrete as calotas polares e mata metade da população mundial de cidades litorâneas, como Nova York e Tóquio. Os sobreviventes vivem escondidos em novas cidades subterrâneas, pois se descobre que aquilo não era um meteoro e nem um fenômeno natural, era Adão, o primeiro anjo.

Segundo a Bíblia, Adão é o primeiro homem, um ser criado à imagem e semelhança de Deus, um ser perfeito. O pai de Misato tentou detê-lo, transformando-o em um embrião, mas isso acabou gerando o segundo impacto e matando todos que estavam no local, e apenas Misato sobreviveu. Entra em ação a organização SEELE, que sabe o que está acontecendo devido às escrituras do Mar Morto. Pergaminhos encontrados por um garoto da década de 40 que mostram o que está acontecendo, que previam o ataque dos anjos quando a humanidade ousa desafiar Deus.

Atualmente, segundo a religião católica, tais livros existem mesmo e ninguém sabe o conteúdo deles. São conhecidos como livros apócrifos e excluídos da Bíblia que conhecemos. Entre eles, o mais famoso é o Evangelho segundo Jesus Cristo. Os livros apócrifos inspiraram outras histórias e obras, tais como o livro "O Código Da Vinci", de Dan Brown.

O segundo anjo é Lilith, pegando de fundo a mitologia grega e as crenças judaicas e cristãs que mostra Lilith como um ser criado do barro por Deus, assim como Adão, ou seja, é irmã gêmea dele, criada para ser sua mulher. Na série, como é igual a ele, Lilith se torna prisioneira da NERV, mas todos pensam ser Adão aquele ser, o primeiro anjo, e não o segundo. Na religião ainda, Lilith é vista como a mulher que traiu Adão e foi se aliar a Satanás, ou seja, é um anjo mau.

Para que a humanidade continuasse após a traição de Lilith, Deus criou Eva, para ser a nova companheira de Adão. Esta, a partir da costela de Adão.

Os personagens percebem que, a partir do DNA de Adão, são criados clones, os chamados EVAS, seres perfeitos e os únicos capazes de derrotar os anjos que estavam por vir dos céus. Os anjos têm proteção contra os humanos. Então, só com o homem criando seus próprios anjos seria capaz de derrotar Deus. Está bem, entendemos tudo até então. Mas, como o homem teria dominado tão bem a técnica de clonagem? ►

Humanidade sem futuro e a longa e complicada tarefa de explicar Evangelion

Para pilotar as EVAS, são modificadas geneticamente 20 crianças que, no ano de 2015, teriam 15 anos e se tornariam pilotos. Ao todo, o governo construiria 17 EVAS numerados de 00 a 16. Para enfrentar os outros 15 dos 17 anjos que estavam previstos nas escrituras do Mar Morto. Mas, devido às dificuldades financeiras, o governo só conseguiu construir quatro EVAS, pois a SEELE escondeu a clonagem de EVAS do governo, que os considera máquinas e não seres orgânicos.

O dinheiro, na verdade, era usado para financiar o projeto da complementação humana, a clonagem de seres humanos iniciada no ano 2000.

Um desafio à vida e a Deus? Segundo cientistas e religiosos "reais", sim. E, durante a série, são vários os clones da personagem Rei que pilotam o EVA 00 — assim sendo, quando um morre logo pode ser substituído por um outro clone, e todos têm a mesma "alma" e personalidade serena. E mais: no decorrer dos episódios, até o de número 24, descobrimos que Kaji é um espião na SEELE. Misato cai em depressão e vira alcoólatra. Ritsuko se revela aliada de Gendo. Ou seja, o suficiente para deixar o Papa de cabelos em pé. Mas não acaba por aí! Em uma manobra da trama digna de Stephen King, o computador MAGI, que controla toda a NERV, tem vida própria, pois a alma de sua criadora Naoko (mãe de Ritsuko) vive dentro dela. Ritsuko tenta destruir o computador com o código secreto "666", mas não consegue, pois uma das três partes do mesmo, Gaspar, a impede. Aliás, Gaspar, junto com as outras duas partes do MAGI, Baltazar e Melquior, foram uma citação aos reis magos da Bíblia, que levaram presentes a Cristo quando ele nasceu, e que representam a chegada de novidades. Já o código 666, na Bíblia, representa o número da besta, símbolo de satanás, que indicará o anticristo, o responsável pelo fim do mundo.

E prepare-se! Vem mais citações bíblicas por aí. As três partes do computador MAGI são comandadas por três pessoas que "protegem" os pilotos da central de comando, que são os salvadores da humanidade (uma alusão a Cristo). Aos poucos, se conhece ainda o líder dos 12 homens (12 apóstolos) da SELLE, Keel Lorenz, um traidor de Deus (como foi Judas), que quer unir toda a humanidade em uma única alma, um único ser.

O surgimento do último anjo é a parte mais triste da saga. Seria o momento em que os dramas do autor brasileiro Nelson Rodrigues são a melhor comparação que temos.

Somos apresentados a Tabris (ou Tablis) na forma de um menino de 15 anos, um piloto de EVA. O autor utilizou a ramificação da psicologia que diz que todos nascemos bissexuais e depois escolhemos uma opção sexual e deixou de lado a crença que anjos não têm sexo.

Mas, por outro lado, a religião cristã pode considerar o amor homossexual de Tabris (ou Kaworu em sua forma humana) e Shinji um pecado mortal. Tabris ama Shinji e, por esse amor, acaba pedindo a ele para que o mate pelo bem da humanidade. Tabris tinha a missão de ir até Adão no subsolo da NERV, mas ao ver que era Lilith que está lá, ele se revolta (todos os anos têm de retornar a Adão, por isso os anjos atacavam Tóquio-3) e acaba morrendo. Shinji sofre muito com a morte do anjo, pois, provavelmente, foi a única pessoa que ele amou no mundo. Com isso, vemos outra citação, porque, segundo algumas crenças, todos nós, seres humanos, um dia retornaremos ao início de nossas vidas, ou seja, ao encontro de Adão.

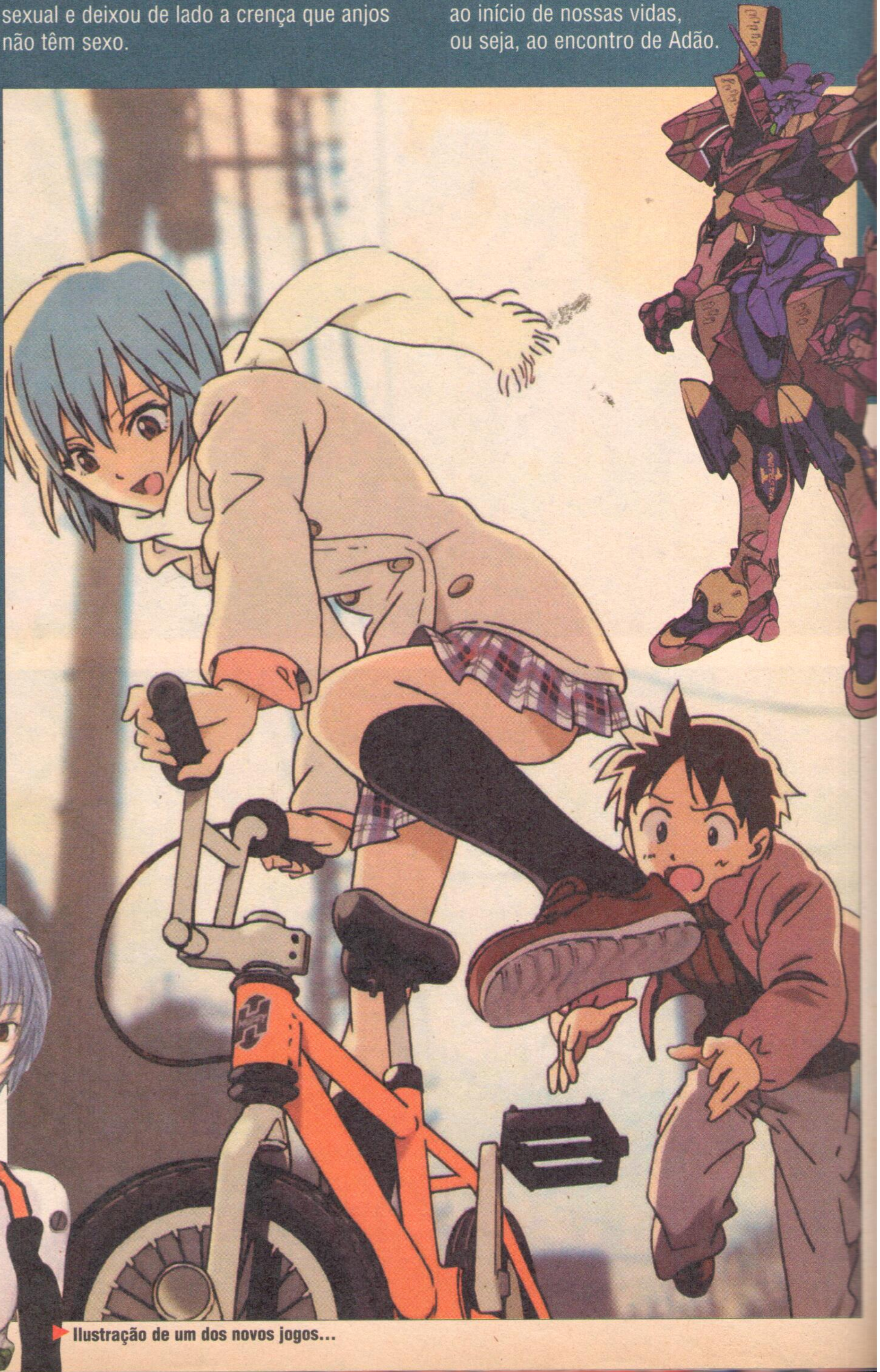


Ilustração de um dos novos jogos...

O autor pretendia continuar a série, mas foi informado que esta teria apenas uma temporada (com o padrão de 26 episódios), portanto, tinha dois episódios para terminá-la. Como não poderia continuar a trama, ele optou pelos dois últimos episódios se passarem no cérebro do herói Shinji, como ele viu a morte de Tabris, como ele vê a humanidade e, assim, com poucos flashes, mostrar o destino dos personagens. Com isso, ele leva o público a ver também que o ser humano é o 18º anjo, porque seria uma evolução natural de Adão a Tabris, pois só um anjo seria capaz de destruir outro. Shinji termina a trama "oficial" como começou, sozinho e triste, com seus pensamentos, com sua vida. Então, nos lembramos de episódios como "Teto não familiar", que mostra como Shinji não se adapta a novos ambientes, ou "O telefone que nunca toca", que mostra como Shinji não conseguia ter amigos. Esses episódios, assim como a relação dele com o pai, mostra que o herói é um garoto normal, como todos que assistem à história. Que, mesmo a esperança do mundo estando em suas mãos, ele é um menino com problemas como todos. E principalmente: que a trama de um animê não é algo tão distante da escrita pelos autores de uma telenovela como "Malhação", todos os dias, com suas qualidades e defeitos.

ALÉM DA SÉRIE ANIMADA, foram produzidos dois filmes que dão continuidade à história de EVA. Mas isso deixaremos para futuras matérias. São eles Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth e Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion (que apresenta um final alternativo para a série), ambos de 1997.

neon genesis EVANGELION
the IRON MAIDEN 2nd
O ATAQUE DOS ANJOS
AMOR, AMIZADE E INTRIGAS: A HISTÓRIA QUE NÃO FOI CONTADA

Mangás da série

A Conrad Editora publica a versão mangá de Evangelion e atualmente espera o lançamento de um novo volume no Japão para dar continuidade ao lançamento por aqui. Além do mangá "oficial", de Yoshiyuki Sadamoto, a editora publica ainda o mangá shoujo intitulada **Neon Genesis Ev angelion: The Iron Maiden 2nd**. Há ainda o primeiro volume da edição definitiva do mangá, já disponível, lançada em papel especial, páginas coloridas e formato semelhante ao original japonês.

A Bíblia de EVA – Ou, os segredos que não ficam claros

Ao longo da série, citações bíblicas não faltaram, como o símbolo da NERV, que é uma folha de parreira (que Adão e EVA usaram para se cobrir sua nudez quando expulsos do Paraíso). Mas ela está pela metade, mostrando que sempre ocultamos algo de nossa vida. Ou ainda que todos os EVAS, de alguma forma, têm alma dentro de si, como o EVA 01, que tem a mãe do Shinji (que morrera durante os testes); o EVA 02, que tem a mãe de Asuka (que se suicidou após o segundo impacto e causou um trauma forte na menina). A pergunta que fica é: Quem está no EVA 00? Seria Lilith? Afinal, os contos dizem que ela mata as crianças e todos os clones que entravam no EVA morriam. Não se sabe.

Já a lança usada para "matar" Lilith é chamada de Lança de Longinus, que, na Bíblia foi a lança usada pelo Centurião Longinus para perfurar o corpo de Jesus Cristo. Diz uma "lenda urbana" que ela sempre esteve nas mãos de grandes líderes, como Adolf Hitler, e que ela é a única coisa capaz de matar divindades. Se Shinji e Asuka eram como Cristo, ou seja, os salvadores da humanidade, então Rei e os clones seriam os anticristos, descritos na Bíblia como os responsáveis pela ira de Deus e o fim do mundo? O anticristo viria marcado pelo número 666 e que, quando ele nascesse, Deus destruiria a Terra.

Mas não apenas de citações bíblicas vive Evangelion. Os nomes dos anjos, por exemplo, vêm de ciências ou religiões "proibidas" do ocultismo, como Tarô, Cabala, Magia e Alquimia. Um exemplo disso é a expressão "Árvore da Vida", usada no filme de EVA. A tal "árvore" seria uma relação simbólica entre as árvores do Paraíso e a cruz de Cristo, ou seja, algo que nos devolve o paraíso. ➤

E agora? Deduzir o quê?

Muitas perguntas restam no ar. Às vezes, nem mesmo o próprio autor, pois quando um roteirista cria uma obra, ela não lhe pertence mais, mas sim ao leitor (ou telespectador) que pode então fazer sua própria leitura e criar teorias em cima do tema, como fizemos nesta reportagem ou como os fãs do seriado americano Lost fazem todos os dias em fóruns do Orkut.

Você ainda tem muito o que pensar vendo a série, pois detalhes e pontos a descobrir não faltam, e a maioria só vai sendo percebida após se ver várias vezes o mesmo episódio. Espere ainda por horas e horas de debates intermináveis e teorias sobre o filme e seu final. A única coisa certa é que esse desenho abalou o mundo dos animês e mudou a forma de se encarar a fé. Por sinal, fica a pergunta leitor: Em quem você tem fé?

▶ **Asuka, a inconfundível...**

No Brasil – Os Cosplayers de Evangelion

Evangelion nunca foi uma série de grandes cosplayers no Brasil. Todas as tentativas de fazer uma boa fantasia de um autêntico EVA ou anjo foram fracassadas. A maioria ficou realmente constrangedora e os cosplayers dos personagens em si eram considerados simples demais. Afinal, seria só abrir o armário e você já tinha uma roupa de Shinji pronta.

Em meio a poucas e quase nada significativas vitórias de cosplayers de Evangelion em eventos de animê, uma menina surpreendeu: foi Christiane Lameira, no Anime Dreams. Em 2004, ela fez um grupo de Evangelion, com caixas de papelão formando os membros da Seele, que, de tanto sucesso, até motivou a criação da categoria livre no concurso de cosplay dos eventos da empresa Yamato.

Um ano depois, em 2005, ela voltou a se apresentar, agora no concurso individual, conseguindo um surpreendente terceiro lugar. "Sempre gostei da Ayanami, sua personalidade, seus sentimentos, seu jeito. Fazer o plugsuit foi um sonho realizado. Fiz a primeira versão em 2003, depois fui reformando o cosplay e me apresentei no Anime Dreams 2005. Fiquei com a 3ª colocação. Eu não esperava, mas foi muito gratificante conquistar essa colocação! Agora, vem a versão colegial no Teatro Cosplay, no Anime Friends 2006, explica Christiane. Mas, teatro de Evangelion? Sim, o sucesso foi tamanho que o grupo foi convidado para se apresentar na atração exclusiva da Yamato, Teatro Cosplay, no FanMixCon de 2005. O grupo retornou com as caixas da Seele, o humor característico e músicas de sucesso, como "YMCA" e "Macho Man".

O protagonista da apresentação foi Caio de Souza, mais conhecido como Yo, que gostou de seus momentos como ator: "Bom, foi a minha primeira experiência apresentando alguma coisa mais elaborada, em um evento do tipo, na frente de tanta gente. Antes disso, eu só tinha participado do concurso de desfile cosplay, que não requer muita coisa. Eu acho que nunca fiquei tão nervoso na vida. Era um personagem conhecido por todo o mundo, sendo zoado no palco. O público podia tanto achar engraçado, como não reagir bem. Mas fico feliz que todos tenham gostado tanto! Foi muito bom", explica Caio. O sucesso e a repercussão foram tamanhos que eles voltam no domingo do Anime Friends 2006, com uma nova apresentação no palco principal do evento, agora com um nome para o grupo: Cosparódia.

Por trás das câmeras - Os dubladores de Evangelion

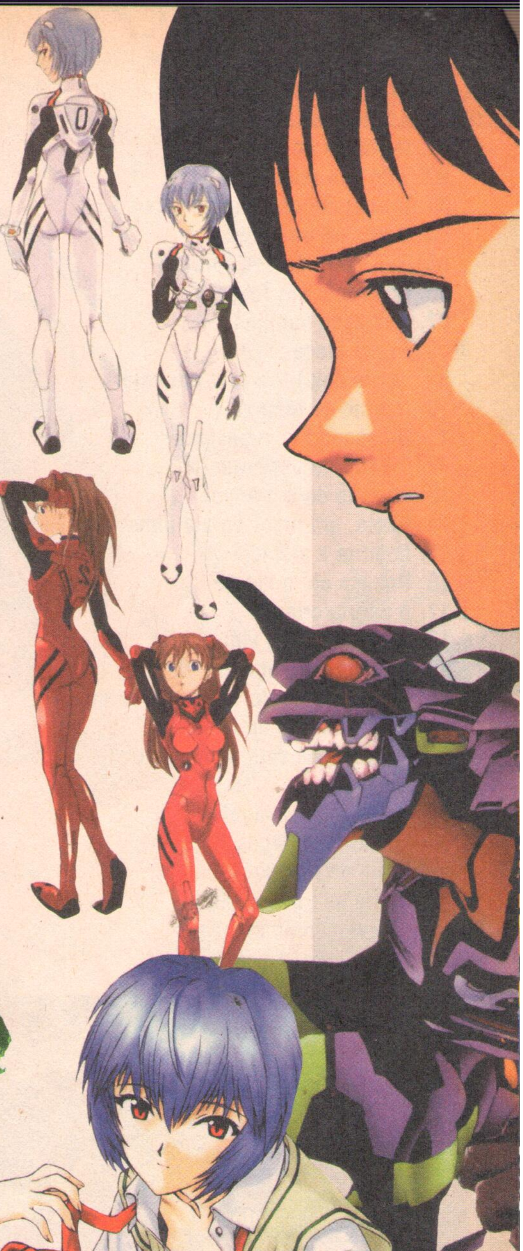
Pode parecer incrível ou inacreditável, mas no Brasil a dublagem de Evangelion gerou tantos debates quanto sua trama. Sua história pode ser muito confusa, mas sua versão brasileira despertou muitos comentários. Pronúncias erradas ("Asuca" em vez de "Asca" para o nome da personagem Asuka, por exemplo), traduções infelizes (como deixar de traduzir nomes como "anjo" e utilizar "angel"), problemas de som (baixo demais nas lutas). Pois bem, falaram muito da série. Mas o fato é que o público em geral gostou e aplaudiu.

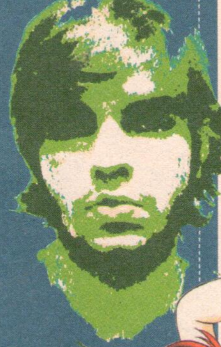
A série chegou ao Brasil nos longínquo ano de 1997 pelo canal a cabo Locomotion, que começava a se fixar no Brasil e foi exibida de forma ininterrupta por quase seis anos. Hoje, a emissora é o Animax e Evangelion não está mais no ar, mas é difícil esquecer aquela clássica dublagem feita pelos estúdios Mastersound, de São Paulo. Logo na primeira edição do prêmio Oscar da Dublagem, a série já colocou dois de seus protagonistas como finalistas nas categorias artísticas.

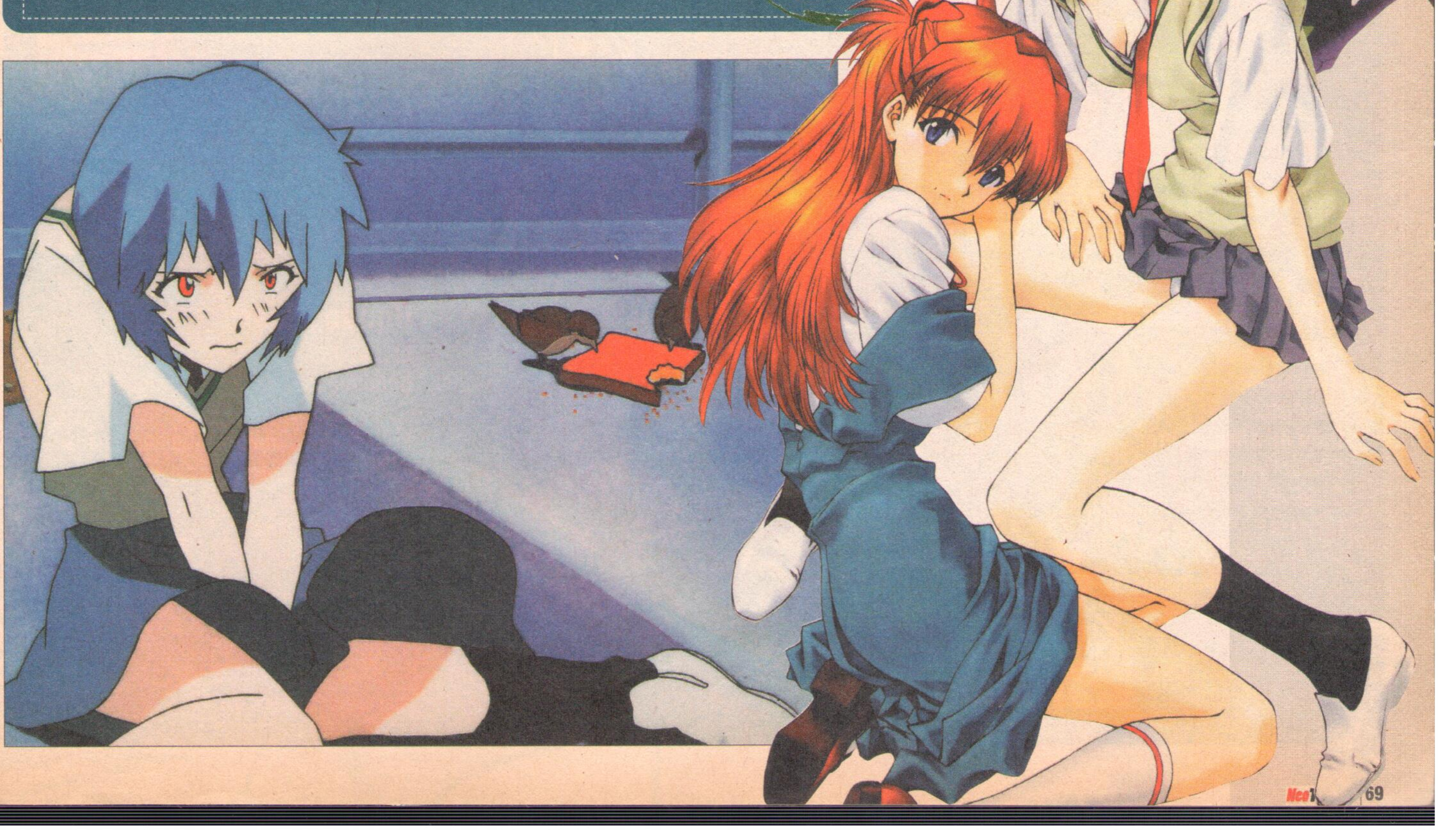
Fábio Lucindo, o eterno Ash de Pokémon, emplacou sua indicação como melhor ator, ao mostrar que não era mais um menino e sabia dar emoções fortes ao problemático Shinji. Já a desconhecida Vanessa Alves teve seu primeiro grande papel na dublagem de animes, na pele da protetora Misato. Antes disso, Vanessa só tinha feito o discreto papel da mãe do Ash na primeira fase de Pokémon; agora, era finalista ao prêmio de melhor atriz. Ela não levou, mas também foi a única que não compareceu ao evento.

De resto, o elenco contou com grandes nomes, com destaque para Fábio Moura, que foi finalista ao prêmio de melhor direção de dublagem pela série e ainda interpretou o misterioso Gendou Ikari. Conheça a seguir todo o elenco da série:

Shinji Ikari - Fábio Lucindo
Asuka Langley Sohryu - Fernanda Bulara
Rei Ayanami - Priscila Concépcion
Misato Katsuragi - Vanessa Alves
Gendou Ikari - Fábio Moura
Kaji Ryouji - Cassius Romero
Ritsuko Akagi - Cecília Lemes
Kouzou Fuyutsuki - João Batista
Touji Suzuhara - Vagner Fagundes
Kensuke Aida - Rafael Meira
Kaworu Nagisa - Yuri Chesman
Kyoko Zeppelin Sohryu - Raquel Marinho
Pai da Asuka - Sérgio Corsetti
Hikari Horaki - Márcia Regina
Maya Ibuki - Fátima Noya
Shigeru Aoba - Wellington Lima
Makoto Hyuga - Alexandre Marconato
Professor do Shinji - Gileno Santoro
Yui Ikari - Isabel de Sá
"Voz" da Nerv - Denise Reis ➤

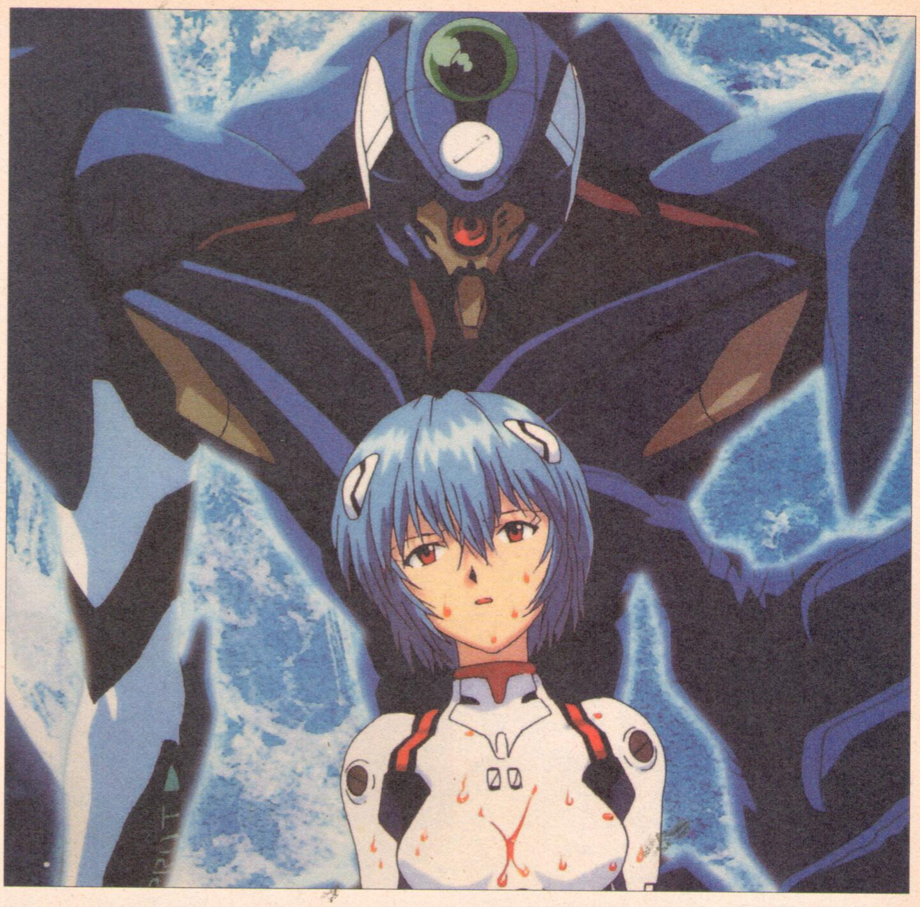






OS EPISÓDIOS

01. O ataque do Anjo
02. Teto não-familiar
03. O telefone que jamais toca
04. O dilema do ouriço
05. Rei, além do seu coração
06. Confronto em Tokyo-3
07. A criação humana
08. Asuka ataca
09. Vocês dois! Dancem pra valer!
10. Inferno de Magma
11. Na escuridão silenciosa
12. O valor de um milagre é...
13. Invasão de um Angel
14. Seele, um lugar para a alma
15. Mentira e silêncio
16. Doença até a morte
17. A quarta criança
18. Julgamento da vida
19. A luta de um homem
20. Forma da mente: forma do homem
21. O nascimento da NERV
22. Pelo menos seja humano
23. Lágrimas
24. O último mensageiro
enviado por Deus
25. O fim do mundo
26. A fera que gritou "EU"
no coração do mundo

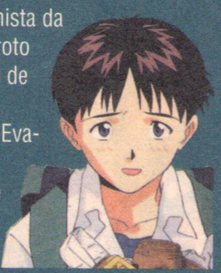


Alguns personagens

Shinji Ikari

Idade: 14 anos
Ocupação: Piloto do EVA-01
Data de nascimento: 06/06/2001

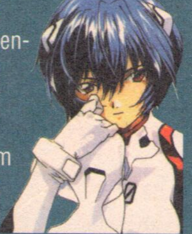
Shinji é o protagonista da série. Ele é um garoto complexado, órfão de mãe, abandonado pelo pai, piloto do Eva-01. Muito tímido, ele tem dificuldade em se relacionar com os outros.



Rei Ayanami

Idade: 14 anos
Ocupação: Piloto do EVA 00
Data de nascimento: Indeterminada

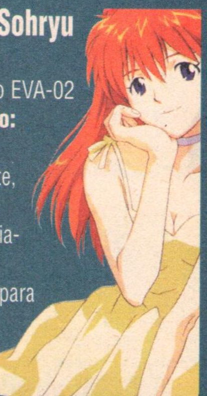
Ela é muito fria, porque ainda tem muito o que aprender sobre sentimentos e calor humano. A piloto do Eva-00 (o primeiro protótipo da série Eva) só se dá bem com o Comandante da Nerv, Gendo Ikari.



Asuka Langley Sohryu

Idade: 14 anos
Ocupação: Piloto do EVA-02
Data de nascimento: 04/12/2001

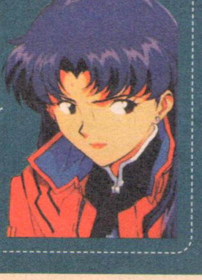
Convencida, arrogante, impertinente, chata. Nascida no Japão, criada na Alemanha, ela pilota o Eva-02 e vai para Tokyo-3 trabalhar em "equipe" com Shinji e Rei.



Misato Katsuragi

Idade: 29 anos
Ocupação: Major/Comandante de Combate
Data de nascimento: 08/12/1986

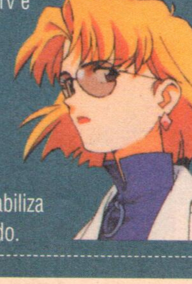
Capitã de Operações da Nerv. Ela é a responsável por Shinji e Asuka, que foram morar com ela quando chegaram a Tokyo-3. É meio atrapalhada quando o assunto é amor.



Ritsuko Akagi

Idade: 30 anos
Ocupação: Cientista
Data de nascimento: 21/11/1985

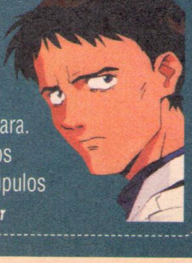
Podemos dizer que ela é a cientista-chefe da Nerv e grande amiga de Misato. Parece ser uma pessoa fechada, mas isso não é verdade. Ritsuko é uma ótima profissional e, por isso, se responsabiliza quando algo sai errado.



Gendou Ikari

Idade: 48 anos
Ocupação: Cientista/ Coordenador/ Comandante
Data de nascimento: Indeterminada

Ele é quem lidera a Nerv, aquele personagem que consegue ganhar o título de personagem mais irritante logo de cara. Ele possui seus próprios planos e não terá escrúpulos para chegar até eles.



QUE TAL DESENHAR TÃO BEM QUANTO OS CARTUNISTAS?

Volume 6 de 6
MOZART COUTO
EDIÇÃO
CURSO COMPLETO DE
DESENHO
Luz e Sombra
Formas de SOMBREAR
Sombreando TECIDOS
CONTRASTES
Luz e Sombra em VIDROS E METAIS
EXCLUSIVO
Caderno de Exercícios
Volume 2 de 6
Paisag
PERSPECTIVA BÁSICA
ÁGUAS
CRIANDO DE FLORES
Volume 3 de 6
Casar Retra
ILUMINAÇ
Volume 4 de 6
Figu Huma
Expressão CORPORAL
Dicas de ANATOMIA
PROPORÇÕ
A Figura em MOVIMENTO
Volume 5 de 6
Anim
BICHOS
PELAGEM
POSTURA
Como dese PÁSSAROS

CURSO COMPLETO DE DESENHO
de MOZART COUTO

UMA COLEÇÃO QUE REALMENTE ENSINA OS PRINCÍPIOS DO DESENHO PARA VOCÊ EXTRAVASAR E APRIMORAR TODO O SEU TALENTO ARTÍSTICO.

www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000

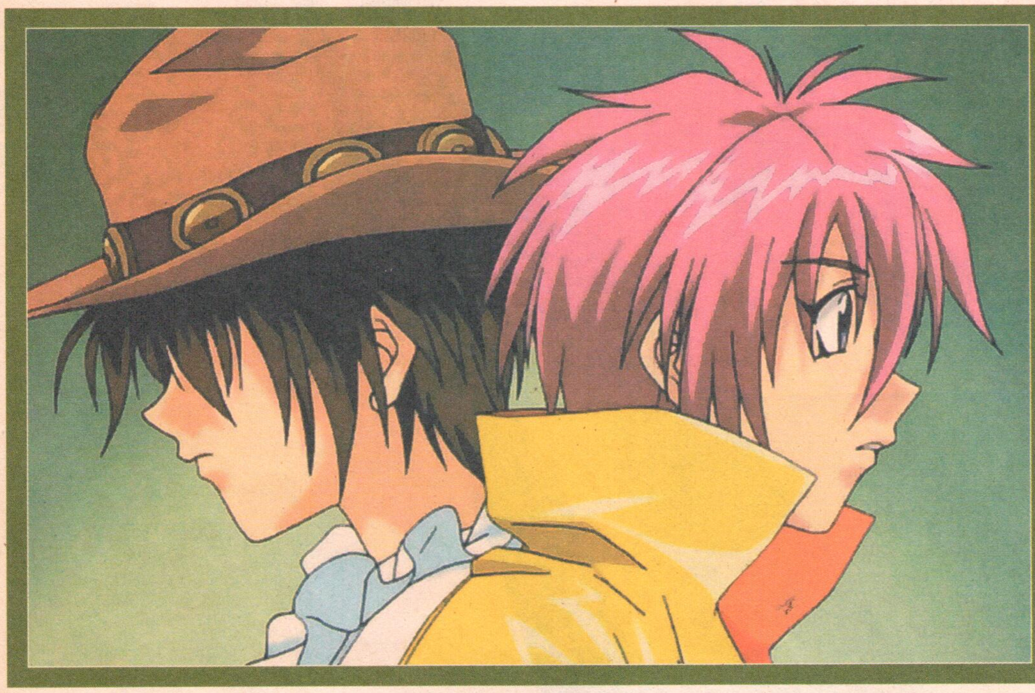
EDITORA
escala

Este espaço é seu! Aqui vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise na própria mensagem.



Yaoi

Oi, gente boa! Tudo bem com vocês? Tenho 17 anos. Gostaria de cumprimentá-los pelo excelente trabalho. Gostei muito das matérias e da estética da revista. Minha dúvida é se tem alguma chance de vir algum mangá Yaoi pro Brasil. Um abraço de um novo fã.

Rodrigo Yukita
São Paulo (SP)

Olá, Rodrigo. As chances de um mangá Yaoi pintar nas bancas brasileiras são enormes. É uma questão de tempo para que os mais diferentes estilos cheguem por aqui. Falando em Yaoi, prepare-se para uma bela matéria sobre o assunto, em um número próximo.

Nossa própria Shonen Jump

Seria uma boa idéia juntar vários mangás brasileiros e fazer o mesmo que acontece no Japão (tive esta idéia quando li aquela matéria sobre antologias de quadrinhos). Talvez ajudasse os brasileiros a criarem suas próprias publicações, embora já existam algumas — na pior das hipóteses, seria um bom incentivo. Vale a pena pensar sobre o assunto. Muito boa a revista, continuem com o bom trabalho.

Kaio Lopes
(Por e-mail)

Fala, Kaio. Nós, da redação, concordamos contigo, e acredite: projetos nesse sentindo não faltam. Porém, há uma série de fatores que impossibilitam a realização de tal feito, pelo menos por enquanto. Isso é um assunto que rende muitas matérias. Fique de olho em futuras edições, que estaremos abrindo um espaço para isso.

Mais Naruto e um pedido!

Olá, pessoal. Antes de mais nada, quero parabenizá-los pelo trabalho que vocês vêm fazendo com esforço e dedicação, pois é isso que os leitores e fãs de animês e mangás esperam. Gostaria de saber em qual emissora vai passar Naruto e queria fazer um pedido: vocês poderiam publicar a letra traduzida de "Kiseki no umi", a abertura de Lodoss?

Marcos Vinicius Gama Rocha
(Por e-mail)

Olá, Marcos. Valeu pela força! Até segunda ordem (do jeito que esse mercado é meio maluco, até que a estréia ocorra, tudo pode mudar), Naruto será exibido pelo Cartoon Network. Sobre a letra da música, já está anotada e estará na seção destinada à música, em uma futura edição.

Edições anteriores...

Acabei conhecendo a revista um pouco atrasado, e gostaria de saber como faço para adquirir as edições anteriores. Para finalizar, queria dizer que acabam de conquistar mais um fiel leitor. Um grande abraço e tudo de bom pra vocês.

Francisco Vieira de Bem
(Por e-mail)

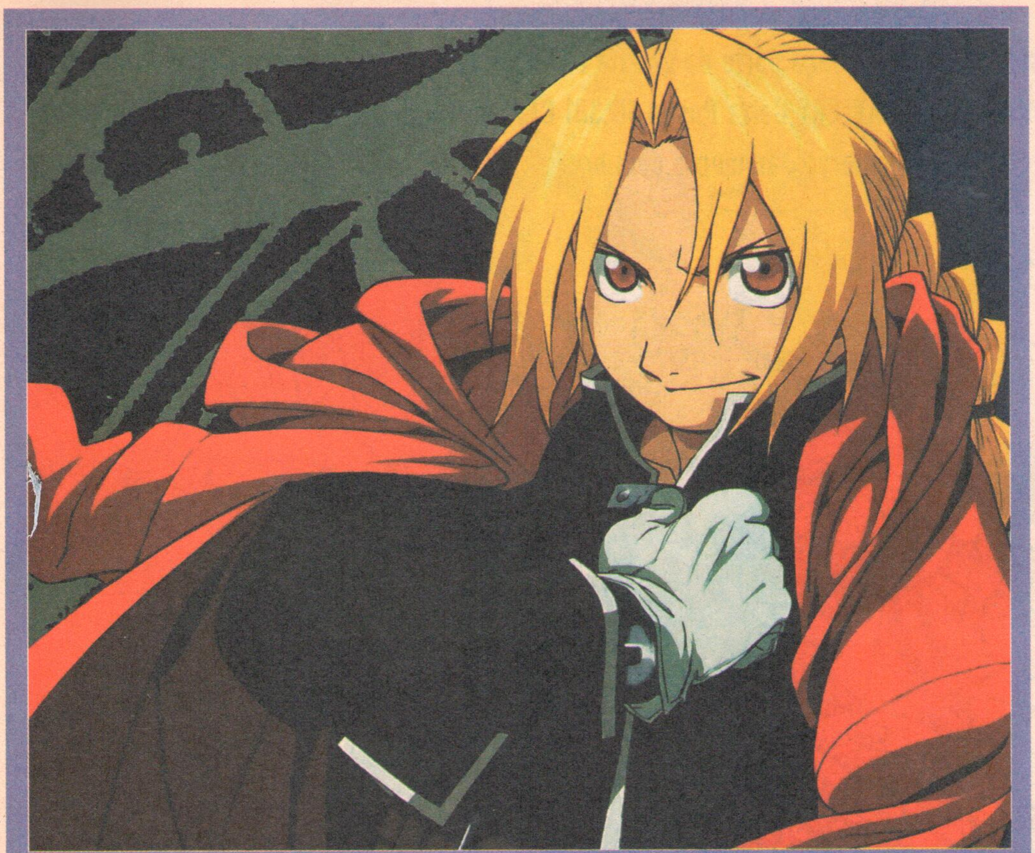
Francisco, que bom que você tornou-se um leitor fiel. Espero que seja bem participativo também. Para adquirir qualquer edição antiga da NT, é bem fácil: você pode conversar direto com seu jornaleiro de confiança ou então acessar o site da editora e fazer a compra on-line. O endereço é: www.escala.com.br.

Animês e músicas

Gostaria de saber se vocês vão traduzir do japonês músicas de jogos, como "Suteki Da Ne", de Final Fantasy X. A revista está ótima (e o preço então...). O pessoal da Rede Globo pensa em colocar outros animês no ar? Aliás, gostaria de me corresponder com fãs de Final Fantasy pelo e-mail: bruno_bispo_2005@hotmail.com

Bruno Bispo
(por e-mail)

Vamos colocar letras não apenas de animês como de games e séries live-action. Pode deixar. Sobre a Globo, ela possui um acervo enorme de séries japonesas, mas, infelizmente, devido à censura, encontra uma certa dificuldade de exibi-los, ficando assim restrito a essas que já vimos muitas vezes, novas temporadas de Power Rangers e outros desenhos com uma temática mais infantil.



FullMetal Alchemist

Yo! Beleza, gente?A revista nem começou, mas já estou fazendo um pedido. Seria possível que vocês publicassem uma matéria especial sobre o FullMetal Alchemist? É que, além de ser um dos animês mais populares do momento, contém uma trama excelente e personagens carismáticos. Será um presente pra todos os fãs de FMA.
Heleno Puccini
(Por e-mail)

Olá, Heleno. Acredite, a espera valerá a pena. Estamos preparando uma matéria mais que especial sobre FMA, que é um sucesso no mundo inteiro, inclusive no Brasil, onde é exibido no Animax.
Será algo bem completo, recheado de informações, curiosidades e informações de bastidores, como a dublagem.

Aguarde e confie!

Três séries de peso

Olá, queria muito pedir diversas matérias completas sobre três séries que eu curto tanto e que tenho certeza que não sou o único. São elas Samurai X, Naruto e FullMetal Alchemist.
João Vitor da Silva Cardoso
Mossoró (RN)

Poxa! Três séries de respeito, hein, João? Seu gosto está bem afiado. Pode deixar que vamos trazer muitas matérias bacanas sobre essas séries. Naruto, até mesmo já ganhou bastante espaço em edições anteriores, espero que você tenha curtido.

Um monte de coisas...

Estou escrevendo pra dizer que adorei a revista. A revista tem tudo. As informações são ótimas e o visual é muito bonito. Gostaria que, nas próximas edições, vocês escrevessem bastante sobre CLAMP, e sobre J-rock e J-pop, falassem de séries shoujo e shonen e muitas outras coisas... Achei muito legal vocês colocarem informações sobre a cultura japonesa! Se puderem, façam uma matéria sobre X/1999, sobre Chrno Crusade, Karekano, sobre as bandas Orange Range e Asian Kung Generation! Longa vida para a NT!
Ian Anderson
Curitiba (PR)

Nossa, Ian, tudo bem? Ainda bem que a revista agradou, isso é o mais importante. Sobre sua "pequena" lista de pedidos, pode deixar que vamos providenciar tudo, OK? Só pedimos um pouco de paciência, porque tem bastante coisa, né? Mas prometemos que vamos falar de tudo um pouco.

Animês no cinema!

Oi, gente! Gostaria de saber se há previsão de alguma nova animação japonesa pintar nos cinemas brasileiros.
Luisa A. Britto
Rio de Janeiro (RJ)

Olá, Luisa! Por enquanto, infelizmente, somente o novo filme dos Cavaleiros do Zodíaco está agendado para ser exibido este ano. Porém, ainda não há uma data oficial.

Eventos

AnimeCon
São Paulo (SP)
21, 22 e 23 de julho
www.animecon.com.br

Anime Friends
São Paulo (SP)
13, 14, 15 e 16 de julho
www.animefriends.com.br

AnimeABC 4
São Caetano do Sul (SP)
23 e 24 de setembro
www.animabc.com.br

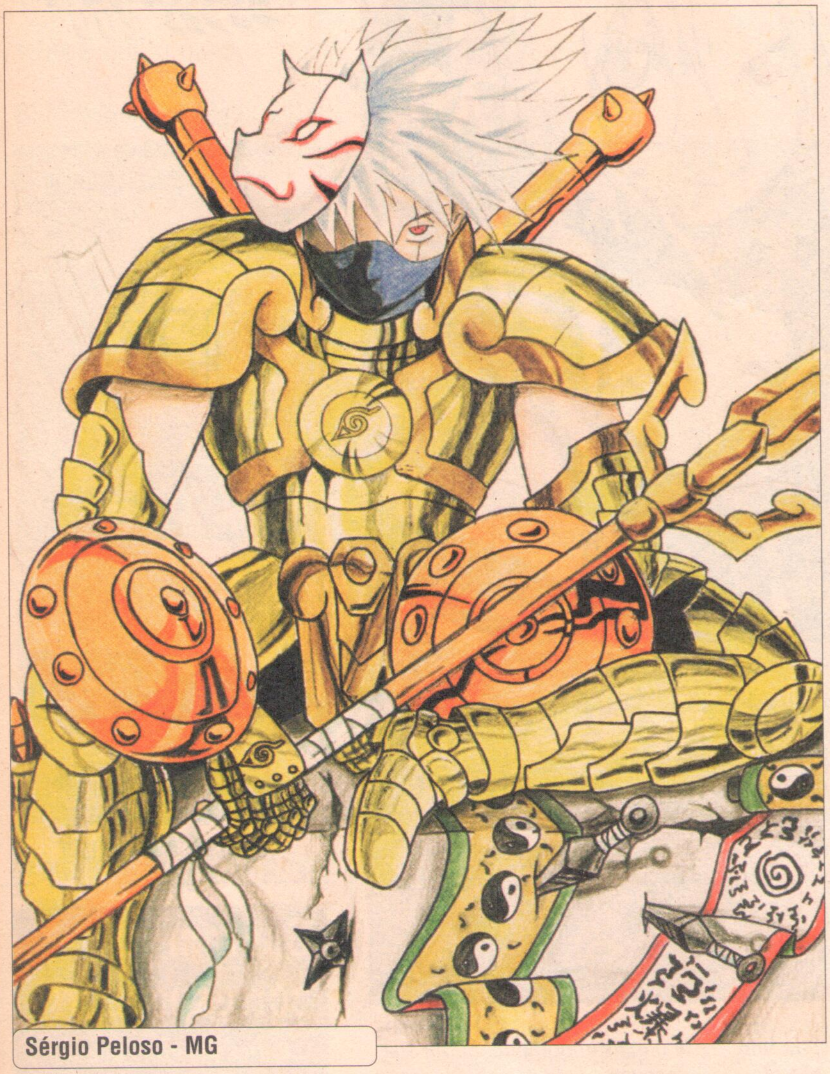
Querem se corresponder!

O **Carlos Mauricio Quintas** Neves, de Macapá/AP gostaria de trocar idéias com os fãs de animês e mangás de todo o país pelo endereço eletrônico:
kamaquine@hotmail.com

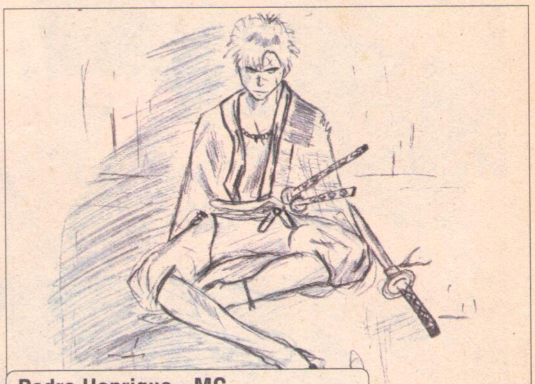
Rob "Hyoga de Aquário" Ville – que adora desenhar - quer divulgar seu e-mail e MSN para todos os fãs. Anotem:
hyogadeaquario@yahoo.com.br

As gêmeas **Amanda** e **Jacqueline** querem se corresponder com os leitores da NT (principalmente os fãs de Tsukihime, DNangel, Chobits e Karekano).
O e-mail é:
nakuroakizuki@hotmail.com

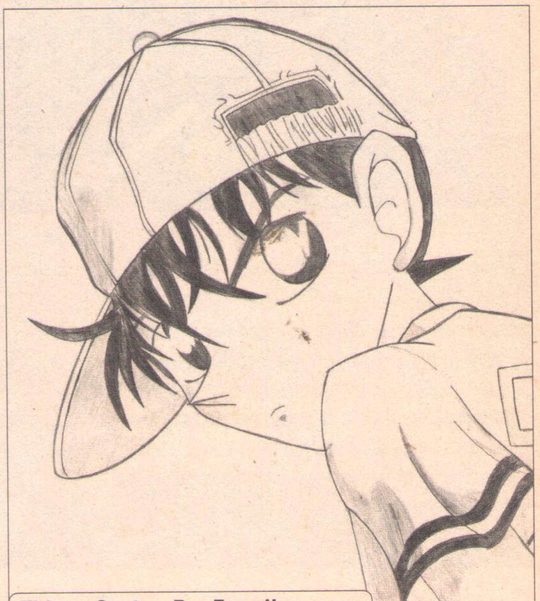
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



Sérgio Peloso - MG



Pedro Henrique - MG



Thiago Couto - Por E-mail

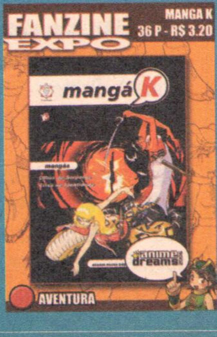
FANZINES

Para divulgar seu zine nesta seção é muito fácil, basta enviar uma cópia para publicação para o endereço da revista com os seguintes dados: Nome completo do responsável, nome do fanzine, endereço para contato (além de e-mail e homepage se houver), sinopse, formato e preço. Caso deseje enviar via e-mail, a capa deve conter no mínimo 10 cm de altura e estar numa resolução de 300 dpi. Se possível, siga este modelo na hora de incluir as informações:

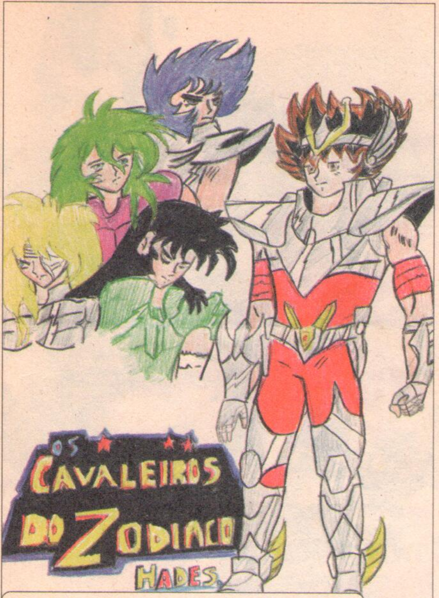
Fanzine: _______________
Descrição: _______________
Preço: _______________
Sinopse: _______________
Integrantes: _______________
Endereço: _______________

ATENÇÃO:
Os fanzines desta edição foram escolhidos pela organização do Fanzine Expo (evento paralelo que ocorreu no Anime Dreams). Para mais detalhes e informações, entre em contato através dos respectivos e-mails.

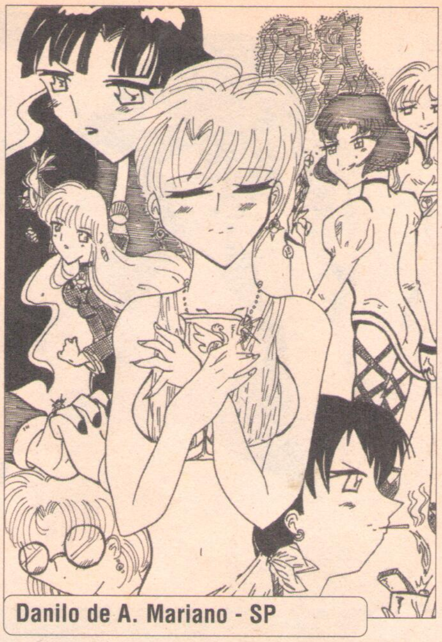
Fanzines desta edição:



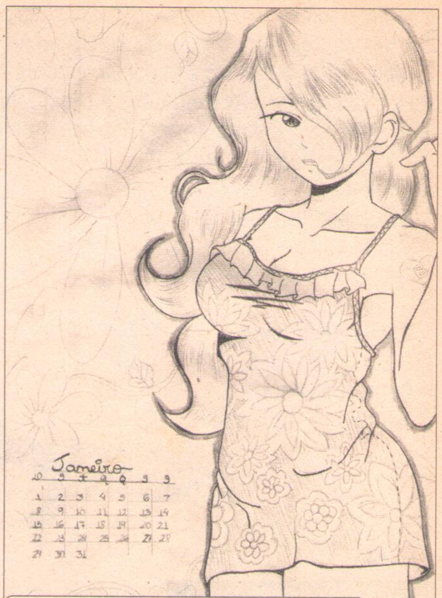
MangaK
Av. Dom Helder Câmara, 8985 – c. 34 / Ap. 102
Quintino – Rio de Janeiro (RJ) – CEP: 21380-210
yazuro@yahoo.com.br
Histórias fechadas que mesclam aventura e comédia para todos os gostos. Destaque para a história Olhos de Serpente da edição número 3.


OS CAVALEIROS DO ZODIACO
HADES

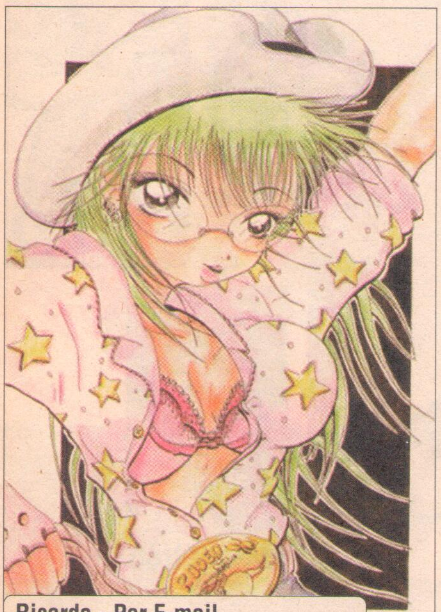
Leandro Donizete de Araújo - MG



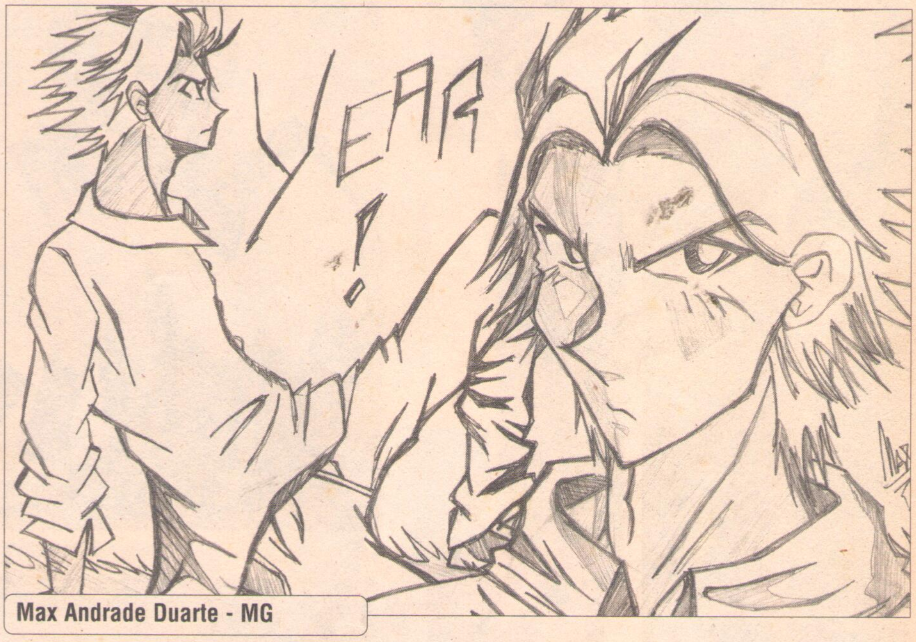
Danilo de A. Mariano - SP



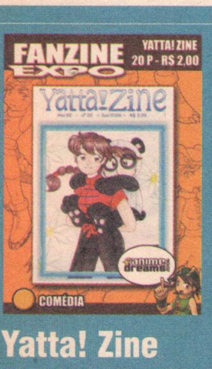
Bruno Mendes - SP



Ricardo - Por E-mail



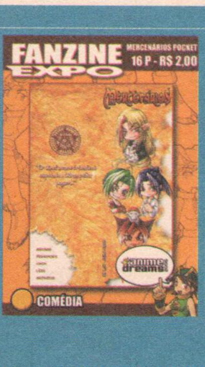
Max Andrade Duarte - MG


FANZINE EXPO
YATTA! ZINE
20 P - R$ 2,00
Yatta! Zine
COMÉDIA

Yatta! Zine

R. Santa Dalmolin de Marchi, 44 – B. Jerusalém
S. B. Campo (SP) – CEP: 09811-330
yattazine@ig.com.br

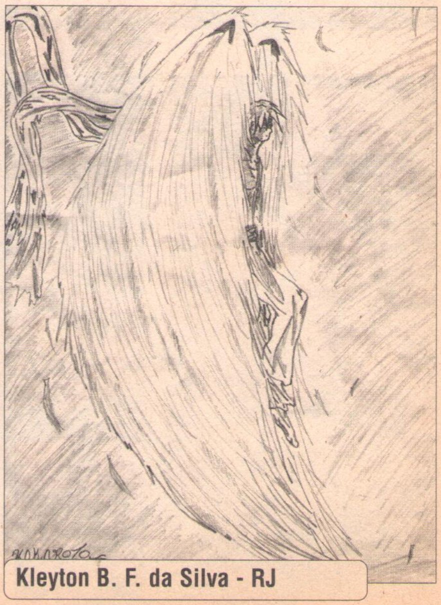
As histórias do Take Panda e sua família são divertidas e muito bem desenhadas! Vale a pena conferir. Risadas garantidas...


FANZINE EXPO
MERCENÁRIOS POCKET
16 P - R$ 2,00
COMÉDIA

Mercenários Pocket

R. João Alfredo 15/301 – Tijuca
Rio de Janeiro (RJ) – CEP: 20511-390
franbriggs@globo.com

Fanzine de bolso satirizando os personagens autorais da minissérie Mercenário$, que chegou a ganhar sua versão nas bancas de todo o Brasil. Você vai morrer de rir!



Kleyton B. F. da Silva - RJ

Devido ao grande número de pedidos, esta edição da NT traz apenas fotos de garage kits. Aqui no Brasil, a quantidade de kits ainda é pequena, embora existam milhares de colecionadores. Confira a seguir algumas lojas onde é possível encontrar modelos bem interessantes.

Animangá
Rua Loefgreen, 859
Vila Mariana – São Paulo / SP
Tel. (0xx11 – 5083.3180)

Comix Book Shop
Rua Alameda Jaú, 1998
Cerqueira César – São Paulo / SP
Tel. (0xx11 – 3088.9116)

►**Cowboy Bebop**

►**Evangelion**

neo@animepro.com.br

►Astro Boy

►Final Fantasy

Em um bate-papo descontraído, descobrimos diversas novidades quentinhas da Conrad Editora, na linha de mangás.

Por Junior Fonseca

É preciso INOVAR!

One Piece

Entrevistamos em primeira mão, logo após a correria da Bienal do Livro de São Paulo um dos nomes fortes da Conrad Editora. Em entrevista exclusiva, Alexandre Linares (o Coordenador Editorial e de Comunicações da editora) nos revelou como encara a concorrência, o que acha do mercado e o que irá pintar nas bancas de todo o país nos próximos meses. Confira!

NEO TOKYO: EM 2001, A CONRAD EDITORA ANUNCIOU O LANÇAMENTO DE CAVALEIROS DO ZODÍACO E DRAGON BALL, DOIS MANGÁS DE GRANDE POPULARIDADE E SUCESSO NO PAÍS. NA ÉPOCA, AS NEGOCIAÇÕES FORAM DIFÍCEIS? QUANTO TEMPO DUROU A NEGOCIAÇÃO ATÉ O FECHAMENTO DO CONTRATO?

Alexandre Linares: Olha, foi uma longa experiência. Boa parte dela está relatada num texto publicado na última edição de Dragon Ball. Essa negociação foi longa e, na verdade, foi ela que revolucionou o mercado editorial brasileiro, com a introdução dos mangás com leitura original japonesa. Mas não podemos dizer que foram difíceis.

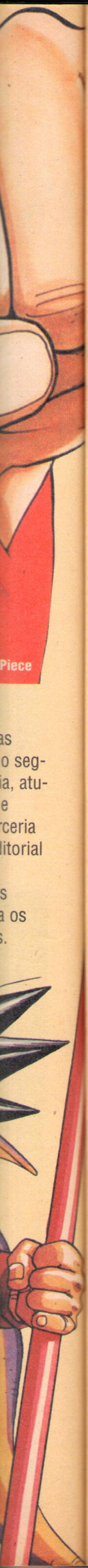
A Conrad em 2000 queria, na verdade, publicar as quadrinizações coloridas do animês. Não era o objetivo inicial a publicação dos mangás preto e branco. Foi exatamente a exigência dos editores japoneses que fizeram com que nós publicássemos os mangá originais.

Na época, muitos editores riram da Conrad. Todo mundo dizia que não daria certo. Confiamos nos nossos parceiros japoneses e fizemos como eles pediam. E hoje, os mangás são o sucesso que são, repito, uma verdadeira revolução no mercado editorial brasileiro.

NT: COMO É O RELACIONAMENTO ENTRE A CONRAD E AS EDITORAS JAPONESAS?

AL: A Conrad tem um excelente relacionamento. A Conrad há anos consolidou uma forte relação com diferentes editoras. Nossas relações vão das maiores editoras até o segmento do mangá alternativo. A cada dia, atuamos para desenvolver e aprofundar essa parceria com o mercado editorial japonês. Vamos trazer excelentes novidades para os fãs de mangás.

Dragon Ball



Piece

NT: QUAL A OPINIÃO DA EDITORA EM RELAÇÃO À PARTICIPAÇÃO DE FÃS NA ADAPTAÇÃO DE SÉRIES E MANGÁS?

AL: Os fãs são muito importantes porque são o público para qual o autor produz sua obra. Alguns autores gostam muito das opiniões, como Eiichiro Oda, autor de One Piece, que adora contribuições dos fãs.

No Brasil, acompanhamos as opiniões dos fãs pelo nosso Serviço de Atendimento ao Leitor e estamos preparando uma ferramenta para os fãs interagirem com a editora num debate comum. Essa ferramenta está sendo preparada e logo mais será um instrumento de relacionamento e apoio da editora com os fãs e com os veículos de notícias (sites e revistas) sobre animês e mangás.

NT: NORMALMENTE, VOCÊS TENTAM PROGRAMAR OS LANÇAMENTOS COM AS ESTRÉIAS NA TELEVISÃO (ABERTA OU FECHADA)?

AL: Um animê na TV é uma ferramenta extraordinária para a divulgação de um título. Por isso, não só a Conrad, como as próprias editoras japonesas gostam de ter um lançamento conjunto na TV e nas bancas.

NT: SEM DÚVIDA, A CONRAD É A EDITORA QUE MAIS APOSTA NA VARIEDADE DE SEUS LANÇAMENTOS, NÃO FICANDO PRESO A UM SÓ ESTILO. VOCÊ ACHA QUE ESSE É O DIFERENCIAL DE VOCÊS?

AL: É um dos diferenciais. A Conrad foi a primeira editora a publicar mangás com leitura original. Foi a primeira a publicar mangá em formato de luxo. Foi a primeira a publicar títulos coreanos, como Chonchu e Ragnarok.
Nosso primeiro mangá foi Gen Pés Descalços, de Keiji Nakazawa, que ganhou duas vezes o prêmio de Melhor Quadrinho Clássico publicado no Brasil.
Agora, estamos publicando O Menino do Kampung do cartunista Lat, um autor da Malásia, que é um dos maiores nomes de quadrinhos asiáticos. Seus personagens ilustram os aviões da principal companhia de aviação comercial da Malásia e o McDonalds tem um lanche com o Kampung Boy, título original de O Menino do Kampung.
Agora, apostamos em novos gêneros japoneses. É esse um dos nossos maiores desafios: trazer o novo, trazer as novidades mais bacanas dos quadrinhos e mangás para o Brasil. Entre os mangás poderíamos dar o nosso grande exemplo: que outra editora publicaria o gênio Suehiro Maruo?

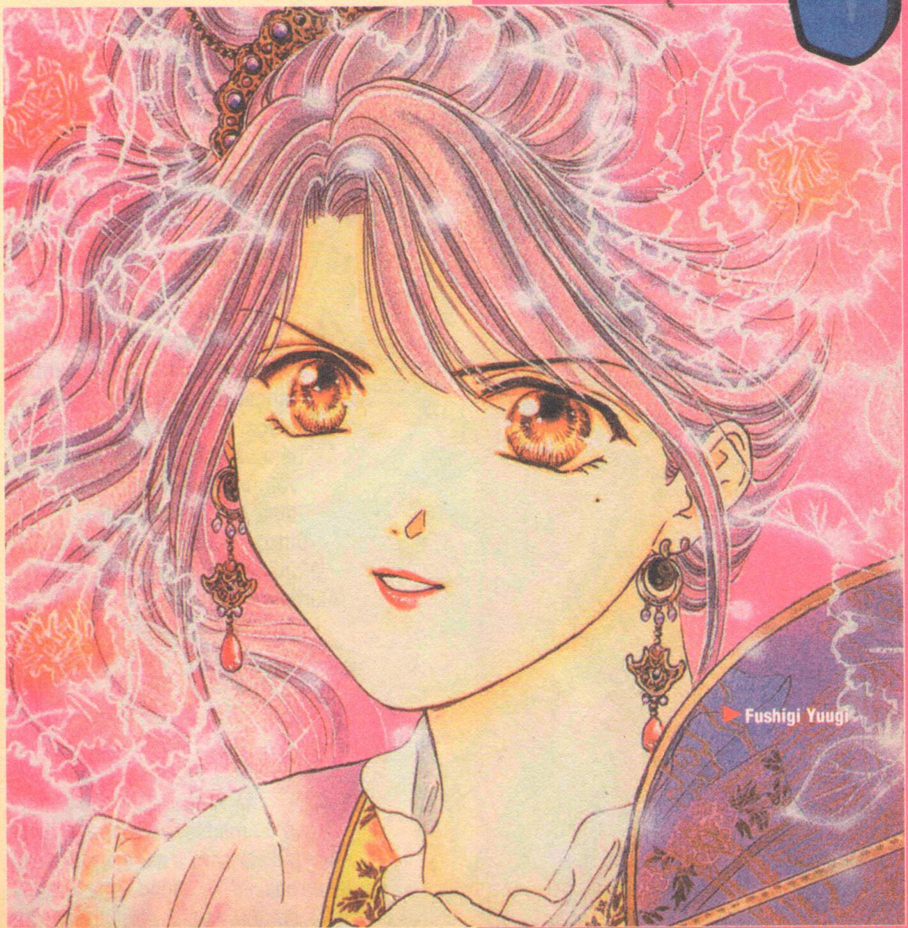
NT: O QUE VOCÊ ACHA DA CONCORRÊNCIA? E COMO PRETENDE ENFRENTÁ-LA?

AL: Recentemente, dei uma entrevista sobre esse assunto. A concorrência só ajuda o mercado de mangás a avançar. Nunca encaramos a concorrência como "inimiga", pelo contrário, é um componente de um mercado que nós só queremos que se amplie e conquiste novos leitores. Há espaço para todos trabalharem. É nisso que acreditamos. Nossa ousadia colocou a Conrad na liderança do segmento de mangás. Esse é o nosso diferencial. Mas há espaço para todos trabalharem.

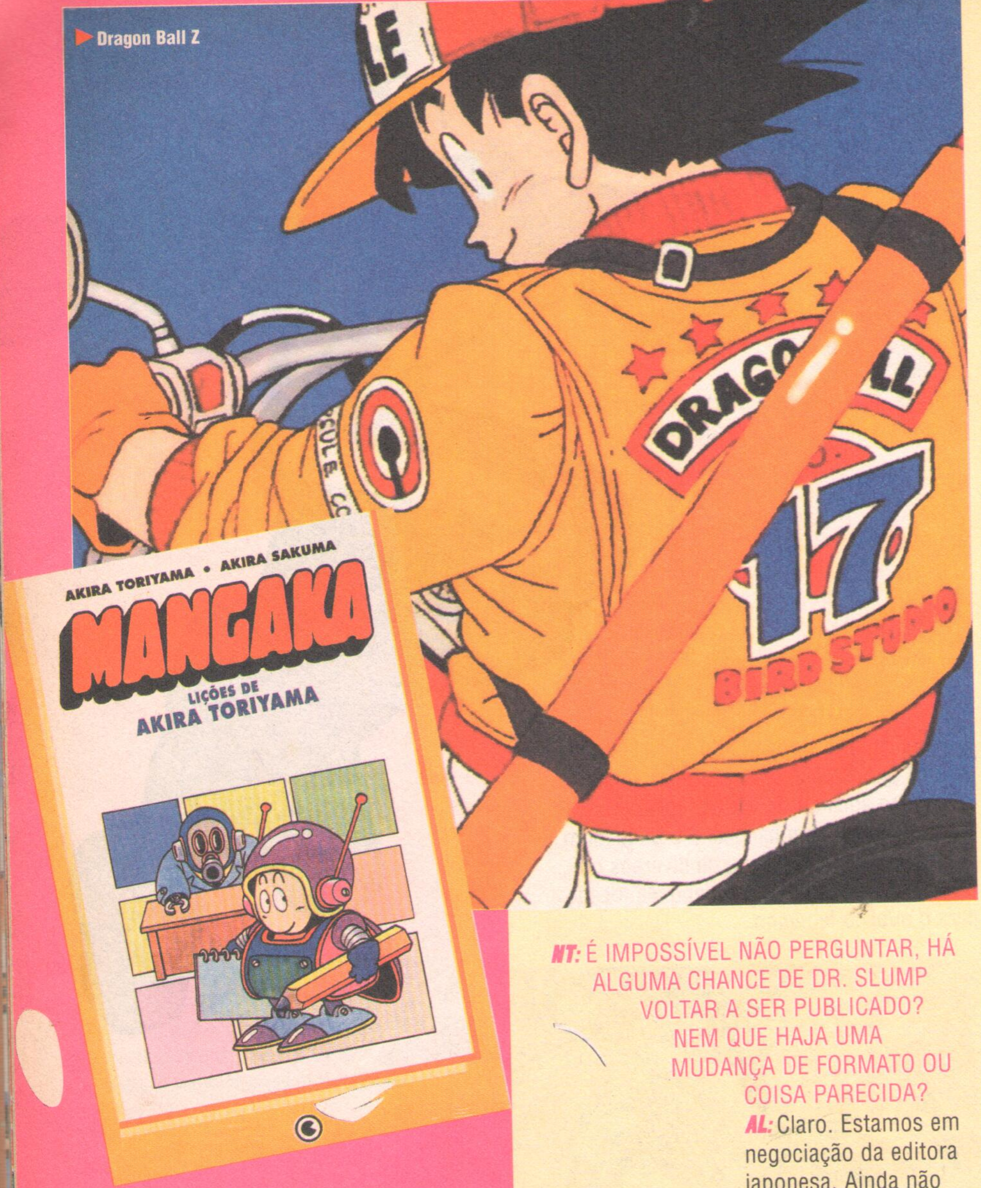
NT: SE FORMOS ANALISAR, A CONRAD EDITORA VEM DEIXANDO OS FÃS DE SHOUJO MANGÁ DE LADO. APENAS FUSHIGUI YUGI (E O LANÇAMENTO DE IRON MAIDEN) SÃO TÍTULOS VOLTADOS PARA ESSE GÊNERO. A EDITORA PRETENDE ADQUIRIR NOVOS SHOUJOS MANGÁS?

AL: Sim, estamos preparando bons lançamentos para os leitores de shoujo. Ainda não posso adiantar os vários títulos. Mas um deles já está em bancas. É o Sade, com um traço shoujo e mistura de diversos outros estilos, como o erótico japonês focado para o público feminino.

Megaman NT Warrior



Fushigi Yuugi



▶ Dragon Ball Z

▶ Morte versão Mangá

NT: É IMPOSSÍVEL NÃO PERGUNTAR, HÁ ALGUMA CHANCE DE DR. SLUMP VOLTAR A SER PUBLICADO? NEM QUE HAJA UMA MUDANÇA DE FORMATO OU COISA PARECIDA?

AL: Claro. Estamos em negociação da editora japonesa. Ainda não sabemos os prazos, mas as discussões continuam. Inclusive, este ano pretendemos fazer o ano Toriyama na Conrad. Vamos lançar diversos títulos dele a começar por Sand Land, também vamos publicar os três volumes de mangás de histórias curtas, entre outros títulos. Nosso objetivo é publicar toda obra do Akira Toriyama.

NT: VOCÊS CONFIRMARAM O LANÇAMENTO DE ADOLF E GOUMERT; O QUE PODE NOS DIZER SOBRE ESSES DOIS TÍTULOS?

AL: Ambos já estão confirmados. Inclusive, o Adolf já está com a capa em processo de aprovação no Japão. Nosso objetivo é no mês de abril iniciar a publicação do primeiro volume. Sua edição será bimestral. A história do Adolf é mais uma daquelas que só a cabeça de um gênio como Osamu Tezuka poderia conceber. O mangá gira entorno de três personagens com o mesmo nome: Adolf Kalfmann, filho de um diplomata alemão e uma japonesa, Adolf Kamil, filho de humildes padeiros judeus, e Adolf Hitler. Tudo tem início em agosto de 1936, quando o repórter japonês Sohei Toge faz a cobertura das Olimpíadas de Berlim. Durante as Olimpíadas, seu irmão Isao desaparece e Sohei acaba se envolvendo em uma trama que gira em torno de documentos que atestam que o próprio Hitler era descendente de judeus.

Já o Goumert está em fase de tradução e pretendemos lançá-lo no segundo semestre de 2006. A história escrita por Jiro Taniguchi conta um dia de um personagem que sai pelas ruas descrevendo a comida dos restaurantes. Posso dizer que é um mangá que vai dar água na boca dos admiradores da culinária japonesa.

NT: E O LIVRO TEÓRICO MANGÁ, DO QUE SE TRATA?

AL: É um estudo de Paul Gravitt sobre a história do mangá. Esse livro teve a colaboração da conhecida pesquisadora Sonia Luyten.

O livro tem como princípio a derrota na II Guerra Mundial, quando o Japão pôde enfim ser inundado com os bens de consumo e produtos culturais do Ocidente. Porém, em vez de se render às pretensas maravilhas do mundo ocidental, os japoneses as fizeram se adaptar às suas próprias tradições e as devolveram ao mundo como algo completamente novo. E o maior exemplo disso talvez sejam as histórias em quadrinhos.

Em Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos, Paul Gravett examina o surgimento de uma indústria poderosa, responsável por aproximadamente 40% de todo o material impresso no país. Ricamente ilustrado com páginas de desde os grandes clássicos dos mangás até os sucessos mais recentes, o livro é uma fonte inestimável de informação sobre o mais criativo e fascinante mercado de quadrinhos da atualidade.

NT: AS "EDIÇÕES DEFINITIVAS" É MAIS UM CASO DE INOVAÇÃO QUE AGRADOU MUITO AOS FÃS. HAVERÁ NOVOS TÍTULOS GANHANDO ESSAS VERSÕES ESPECIAIS E CAPRICHADAS?

AL: Com toda certeza. Estamos estudando. Mas seguiremos apostando na composição de títulos de luxo. Inclusive, já começamos negociação para a produção da Kanzenban, a edição definitiva do mangá Cavaleiros do Zodíaco. Esperamos fazer da Kanzenban um presente para os fãs, na comemoração dos vinte anos de lançamento de Cavaleiros do Zodíaco.

NT: VOCÊ ACHA QUE O MERCADO DE MANGÁS PODE CRESCER MAIS NO BRASIL?

AL: Sem dúvida. A Conrad é a melhor demonstração disso. Ampliamos nossas linhas de atuação e publicamos uma diversidade de títulos e autores, diversidade de formatos. Mas não acho que seja só o mercado de mangás que vai crescer. É o mercado dos quadrinhos que vai se expandir, muito por conta de um trabalho intenso de editoras como a Conrad, que fazem dos quadrinhos uma forma de literatura para os leitores brasileiros.

Evidentemente, não será um trabalho fácil. De nossa parte, vamos continuar a luta para romper preconceitos, derrubar mitos e revolucionar o mercado editorial.

NT: RECENTEMENTE, HOUVE A ESPECULAÇÃO QUE A CONRAD EDITORA ESTARÁ LANÇANDO O MANGÁ NAUSICÄA. ISSO É VERDADE?

AL: Sim. Está totalmente confirmado. Os editores japoneses já aprovaram a tradutora e, neste momento, estamos na fase da aprovação da estrutura gráfica. Vamos fazer como no original, possivelmente, em sete volumes.

Essa história do mestre Hayao Miyazaki é uma verdadeira epopéia ecológica que emocionará todos os fãs de quadrinhos e mangás no Brasil. A história da Princesa Nausicäa está no mesmo nível da história de Buda, contada por Tezuka, e do Gen – Pés Descalços, de Keiji Nakazawa.

NT: HÁ PREVISÃO DE LANÇAMENTO DOS MANGÁS MONSTER, DE NAOKI URUSAWA E LADY SNOWBLOOD, DE KAZUO KOIKE E KAZUO KAMIMURA?

AL: Ambos estão em fase de aprovação com os editores. Nossa previsão é lançá-los no segundo semestre de 2006.

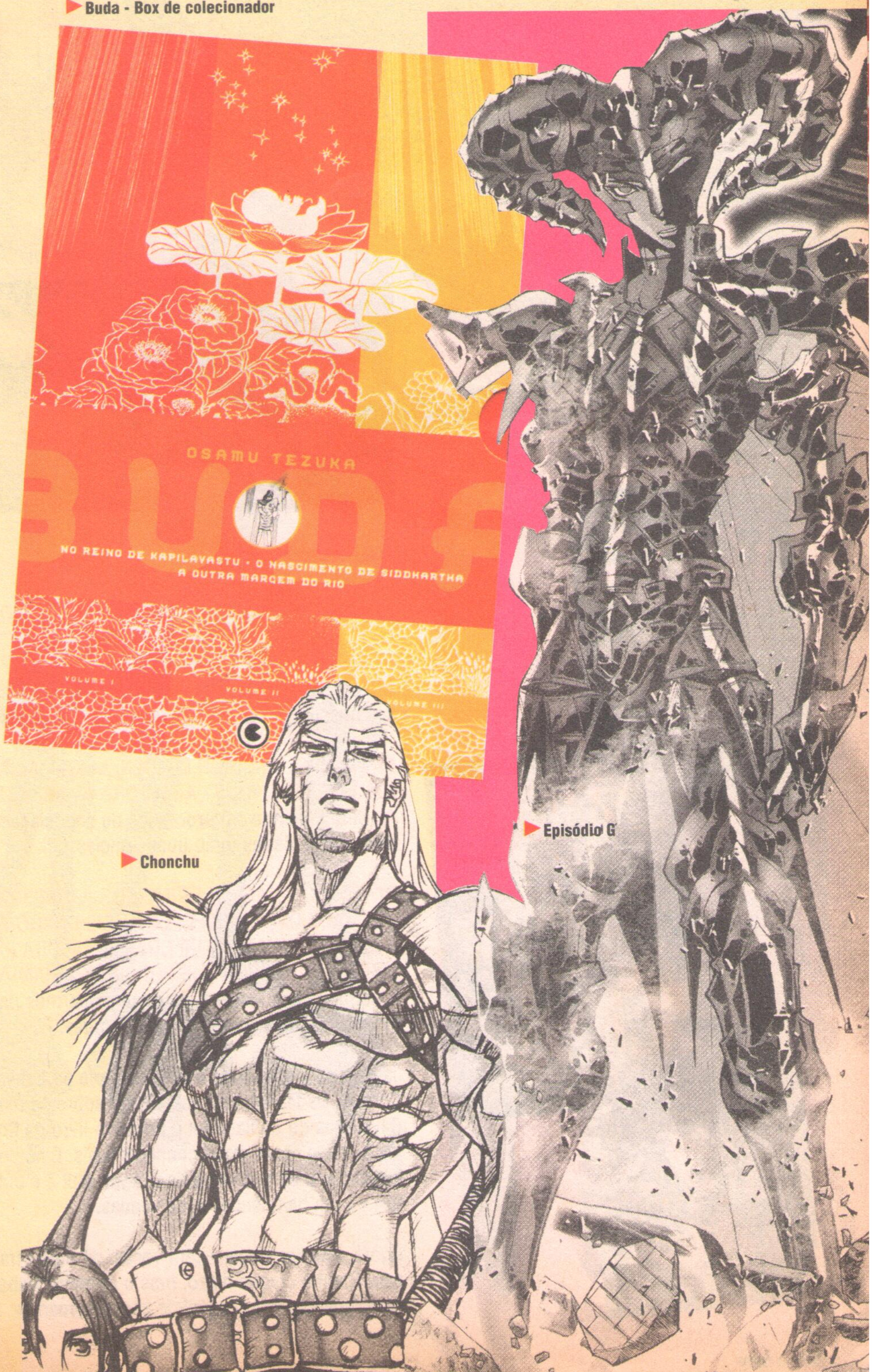
NT: EM RELAÇÃO AOS QUADRINHOS COREANOS. HÁ PREVISÃO DE ALGUM TÍTULO NOVO?

AL: Neste momento, estamos negociando três novos títulos coreanos. Os fãs de mahwas terão boas novidades. São todos a primeira linha dos quadrinhos coreanos. É só esperar um pouco.

Continuamos nosso trabalho de descobrir novos autores coreanos. A descoberta de Chonchu foi uma grande felicidade. Quando conseguimos os exemplares do mahwas não tínhamos ninguém que sabia coreano por perto. Ficamos olhando aquelas páginas, aquele traço, aqueles detalhes...

Conversamos: não sabemos nada da história, mas pela narrativa visual é uma grande história. E apostamos. Nossa aposta foi certeira. Um verdadeiro sucesso no Brasil. E mais, meses depois descobrimos que Chonchu era o título mais vendido da editora italiana.

> "A Conrad em 2000 queria, na verdade, publicar as quadrinizações coloridas do animês. Não era o objetivo inicial a publicação dos mangás preto e branco. Foi exatamente a exigência dos editores japoneses que fizeram com que publicássemos os mangás originais."


OSAMU TEZUKA
BUDA
NO REINO DE KAPILAVASTU · O NASCIMENTO DE SIDDHARTHA · A OUTRA MARGEM DO RIO
VOLUME I
VOLUME II
VOLUME III

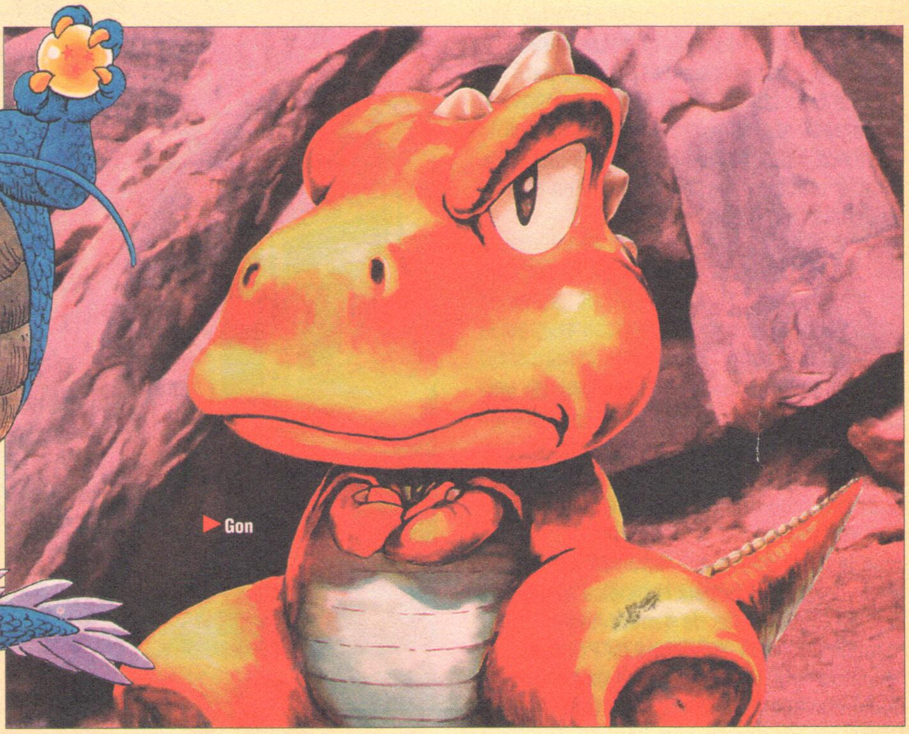
▶ **Buda - Box de colecionador**

▶ **Chonchu**

▶ **Episódio G**

A Coréia é um país que está apostando muito na produção de quadrinhos dentro da indústria de entretenimento. Veja por exemplo: o governo coreano criou um agência de apoio à divulgação da produção coreana para o resto do mundo. Um megaparque gráfico foi desenvolvido, numa verdadeira "cidade-gráfica". Recentemente, realizaram um evento internacional e convidaram artistas do mundo todo para irem lá apresentarem seus trabalhos. Do Brasil, foi o grande ilustrador e quadrinhista Bira. O objetivo é desenvolver a indústria de base do entretenimento: os quadrinhos. No caso deles, isso já está dando certo, por isso, a Conrad não desapontará os fãs de quadrinhos coreanos, podem ficar tranqüilos.

▶ Dragon Ball


▶ Gon

Misao Inagaki
Ring
o chamado
Cavaleiros do Zodíaco
ME CLASSICS I
KURUMADA
1
KIM SUNG JAE • KIM BYUNG JIN
CHONCHU
O GUERREIRO MALDITO
▶ Ring - O Chamado

▶ Cavaleiros do Zodíaco - Coleção Anime Classics Box

▶ Primeira edição de Chonchu

RAPIDINHAS!!!!!

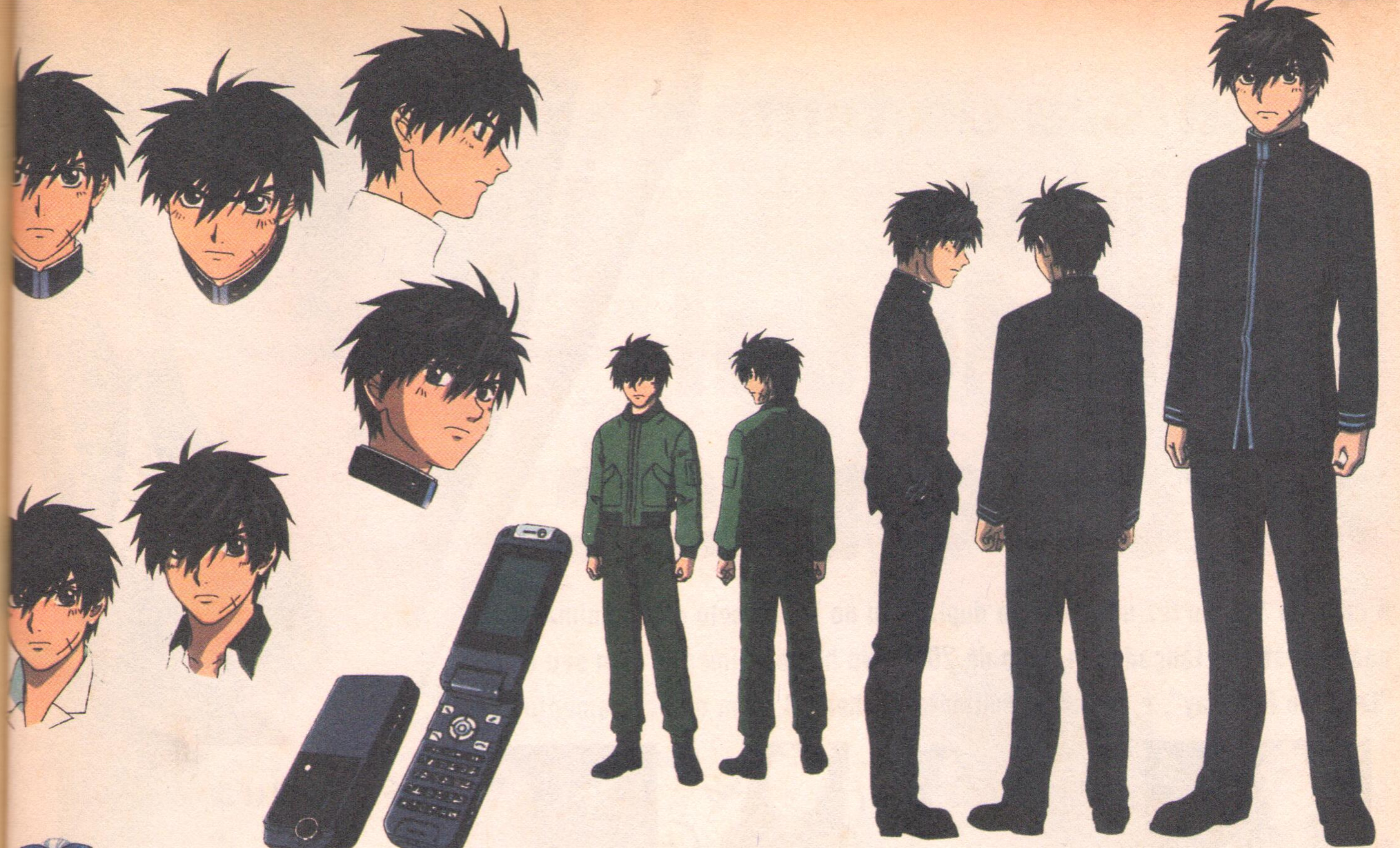
NT: ONE PIECE É UM DOS MELHORES TÍTULOS DA EDITORA NA OPINIÃO DOS NOSSOS LEITORES. AGORA QUE A SÉRIE ANIMADA ESTÁ ESTREANDO NO PAÍS, VOCÊS PRETENDEM FAZER ALGO ESPECIAL COM O TÍTULO?
AL: Sim, vamos fazer um plano de relançamento para novos leitores descobrirem as aventuras dos nossos heróis piratas. Logo mais, divulgaremos essas informações para todos os fãs.

NT: EVANGELION, IRON MAIDEN, MEGAMAN NT WARRIOR E BLADE TERÃO NOVOS VOLUMES PUBLICADOS? A EDITORA JÁ ASSINOU O CONTRATO DE NOVAS EDIÇÕES?
AL: Sim. Estamos em processos de negociações. Todos os títulos estão em situações diferentes, mas os fãs terão boas notícias.

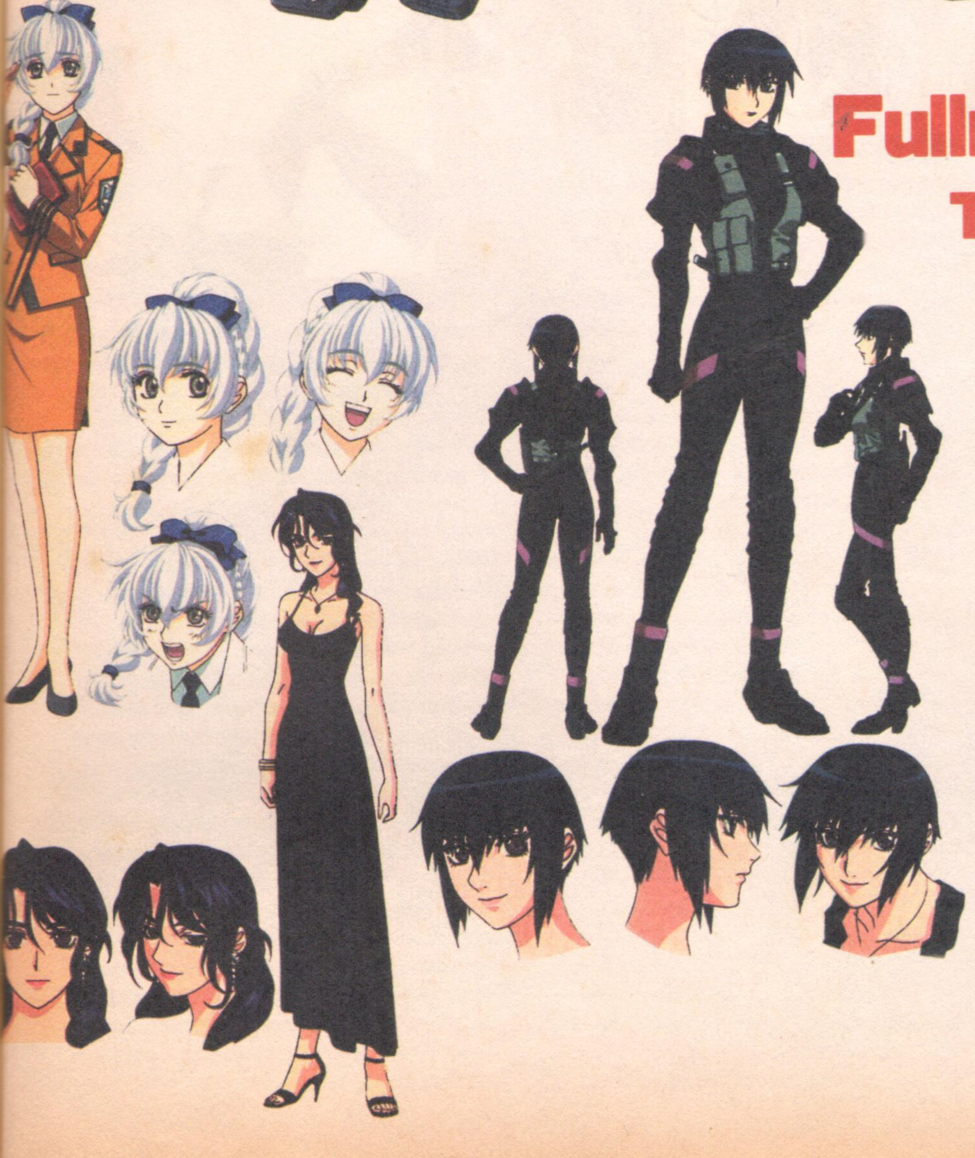
NT: VOCÊS FORAM OS PRIMEIROS A PUBLICAR PRODUTOS RELACIONADOS AOS MANGÁS (É O CASO DAS ENCICLOPÉDIAS DE DRAGON BALL Z E CAVALEIROS DO ZODÍACO, E ROMANCES, TAMBÉM DE CDZ). A EDITORA PRETENDE TRAZER NOVOS TÍTULOS NESSES SEGMENTOS? SERÁ QUE PODE NOS ADIANTAR ALGUM?
AL: Sim, vamos lançar tudo o que pudermos para colocar à disposição dos fãs os produtos mais bacanas relacionados aos mangás.

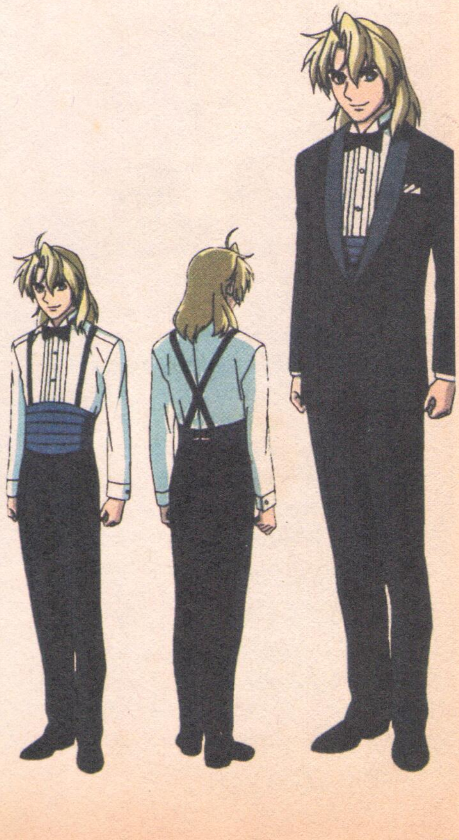
Já estamos estudando a possibilidade de publicarmos livros sobre autores e títulos da Conrad. Os fãs adoram saber tudo sobre os mangás. Um bom exemplo é que a Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco foi o primeiro livro da Conrad a entrar numa lista de mais vendidos. Os fãs querem saber mais, conhecer mais. E nós não deixamos de atender ao desejo dos fãs. O lançamento da Enciclopédia Dragon Ball Z é outro exemplo excelente, o público adorou e se tornou um baita sucesso de vendas.

Agora, vou ser sincero com vocês: dá muito trabalho editar obras desse tipo. Nossa equipe já está ficando craque nisso, mas o primeiro trabalho foi extremamente árduo. Produzir essas enciclopédias foram desafios impressionantes. Hoje, tiramos de letra.



Fullmetal Panic!
The Second Raid





neo@animepro.com.br

A cantora do tema "I Will" de FullMetal Alchemist

A cantora Sowelu fez uma estréia dupla aqui no Brasil pelo canal Animax, quando este foi lançado em julho de 2005. No bloco Animedia, com seu clipe "Let's Go Faraway", e no animê FullMetal Alchemist, com o encerramento "I Will".

Sowelu
Last Forever

I Will
Sowelu

Fortune
Sowelu Fortune

Sowelu
beautiful dreamer

Dona de um estilo romântico e em forma de balada, a cantora estreou no mercado em 2002 e já lançou 3 CDS e 12 singles em quatro anos de carreira. Seu último trabalho no mercado foi "To You" lançado em 1° de fevereiro de 2006.

Seu verdadeiro nome é Aki Harada e ela nasceu em Tóquio, no dia 26 de novembro de 1982. Seu primeiro single foi "Beatiful Dreamer", lançado com um sucesso mediano e depois compilado no CD Relaxing With Japanese Lovers.

Seu primeiro CD viria no ano seguinte, em 25 de junho de 2003. O CD Geofu demonstra as habilidades da cantora desde nas músicas mais lentas, baladas românticas, até músicas remixadas feitas para pista. O CD contém uma versão cover da música "Can't Take My Eyes Off You", de Frankie Valli, famosa desde o final dos anos 60, bastante conhecida pelo público em geral. O CD compila as principais músicas dos seus quatro primeiros singles ("Beatiful Dreamer", "Part of me", "Rainbow" e "Fortune").

No single "No limit", lançado em 3 de outubro de 2003, Sowelu demonstrava seu estilo único, que mistura baladas românticas com batidas mais pesadas, mescla que ela já gostava de usar em trabalhos anteriores. O single logo ficou entre os quinze mais vendidos em sua estréia.

Seguindo o caminho de outras cantoras, como Utada Hikaru e BoA, ao fazer suas músicas virarem temas de famosos comerciais no Japão e outros países, Sowelu cantou seu novo single para os produtos da empresa "Menard". O single "Glinsten", lançado em 21 de abril de 2004, ficou entre os quarenta e quatro mais vendidos no Japão, no entanto foi aí que sua carreira começou a crescer no mercado nipônico, o que a levou a ser chamada para fazer seu primeiro trabalho relacionado aos animês.

Em 1º de setembro do mesmo ano, Sowelu se consagrou ao lançar o single "I Will", que serviria de encerramento para o famoso animê FullMetal Alchemist, exibido pela TBS no Japão, na Cartoon Network nos EUA e aqui no Brasil pelo Animax. Seu single ficou entre os doze mais vendidos em seu lançamento, um recorde até aquele momento na carreira da cantora. A partir daí, seu sucesso não ficaria restrito apenas no Japão, ganhando fãs pelo mundo inteiro, especialmente nos EUA.

Seus dois singles seguintes "Last Forever" e "Do You Remember That?", lançados respectivamente em 17 de novembro de 2004 e 2 de fevereiro de 2005, demonstravam que a cantora decidiria optar ainda mais por músicas no estilo balada romântica. Ambos os singles, juntos com o single anterior, "I Will", ficaram muito populares fora do Japão, principalmente entre os fãs americanos. Lembrando que o primeiro ficou entre os 34 mais vendidos e o segundo ficou entre os 116 mais vendidos em seus respectivos lançamentos no Japão. A música "Last Forever" ainda serviu de campanha para o produto Nescafé, da Nestlé, na Terra do Sol Nascente.

No dia 22 de junho, Sowelu lançou o single "Let´s Go Faraway", no qual teve um belo clipe que realçava a beleza da cantora em fundos extremamente coloridos e com vários animais. O clipe, para surpresa dos brasileiros, teve estréia aqui no Brasil no mês seguinte a sua estréia no Japão, sendo exibido no bloco Animedia, espalhado pela programação do canal Animax.

O single "Get Over", lançado no dia 16 de novembro de 2005, vinha com duas músicas embaladas no estilo da Sowelu. A música-tema "Get Over" e a música "My love + Your love" foi o single que ficou entre os dezenove mais vendidos no Japão, em seu lançamento. A cantora, em 2006, lançou apenas o single "To Love", em 1º de fevereiro. Vale lembrar que Sowelu tem contrato com a gravadora Sony Music Japan, que faz parte do grupo dono do canal Animax. NT

Letra Traduzida

Cavaleiros do Zodíaco

Nebula Chain

Andoromeda yo michibikitamae
Bokura no kokoro hikiyoseta mae

Arashi no yô na unmei ni
Hikiwanasaretemo
Bokura wa onaji namida no kakera
Kirameki au no as

**Nebula Chain*
Nebula Chain
Tamashii no yobigoe koso
Nebula Chain
Nebula Chain
Kyôdai no kizuna na no sa
Sô da ne Niisan Sô da ne

Tatoe wazuka na hikari sae
Nakushita toki demo
Bokura wa onaji inochi no kodô
Takanari au no as

**Nebula Chain*
Nebula Chain

Kurushimi ni utsutareru hodo
Nebula Chain
Nebula Chain
Tsuyoku naru kizunana no sa
Sô da ne Niisan Sô da ne

Andoromeda yo mimamoritamae
Bokura no asu yô kagayakitamae

**Refrão*

Corrente de Andrômeda

Andrômeda, guie-nos
Atraia os nossos corações

Nosso destino é como um furacão
Nós temos de nos separar
Nós somos como gotas de lágrimas
Ainda tentando brilhar

***Corrente de Andrômeda**
Corrente de Andrômeda
Um grito que vem da alma
Corrente de Andrômeda
Corrente de Andrômeda
Estes são os elos da infância
Não é isso, meu irmão? Não é?

Havia um tempo quando
Perdemos pequenos brilhos de luz,
Mas os batimentos cardíacos da vida
Ainda tentam brotar em nós

***Corrente de Andrômeda**
Corrente de Andrômeda

Não estamos dominados pelo sofrimento
Corrente de Andrômeda
Corrente de Andrômeda
Estes elos tornam-se mais fortes
Não é isso, meu irmão? Não é?

Andrômeda, cuide de nós
Faça o nosso futuro brilhar

***Refrão**

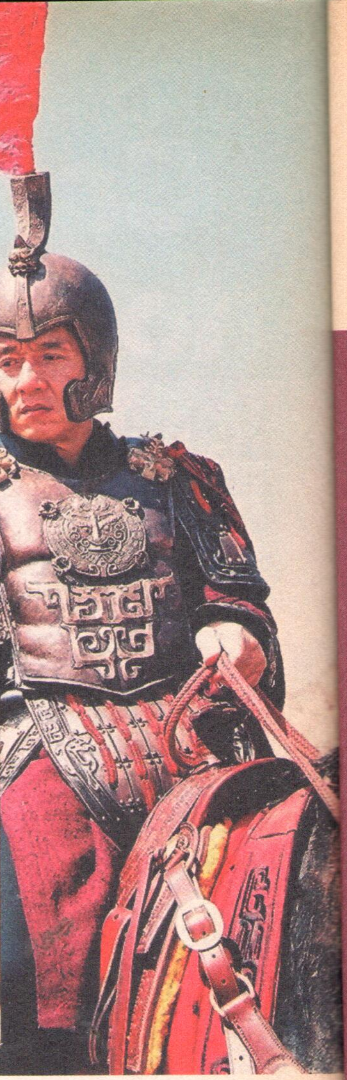
Os álbuns mais vendidos no Japão!

01. THE LOVE ROCKS - **DREAMS COME TRUE**
02. CALL ME MISS... - **CRYSTAL KAY**
03. OUTGROW - **BOA**
04. FROM ME TO YOU - **YUI**
05. LIFE IN DOWNTOWN - **NORIYUKI MAKIHARA**
06. SORAIPPAINI KANADERU INORI - **AQUA TIMEZ**
07. COMPLETE BEST ALBUM "FRESH" - **JUDY AND MARY**
08. BEAUTIFUL BALLADE - **HIDEAKI TOKUNAGA**
09. MUSICATION - **HOME MADE KAZOKU**
10. BROADCAST TO THE WORLD – **ZEBRAHEAD**

O novo filme de Jackie Chan

Lançado em setembro do ano passado, The Myth leva o autor de volta às origens e mostra que não são apenas em comédias que ele manda bem...

Por: Giuliano Peccilli



Depois de fazer New Police Story (com certeza, você deve lembrar que a Rede Globo sempre exibe um filme do Police Story na sessão da Tarde), chegou a vez de The Myth, um filme mais voltado para o romance e mistério do que para as artes marciais, embora o diretor do filme, Stanley Tong, já tenha trabalhado com Jackie Chan em vários filmes, e havia anunciado que apresentaria "um novo Jackie" ao público.

The Myth foi filmado em Shangai e conta a história de um arqueólogo que começa a ter estranhos sonhos que o ligavam ao general da Dinastia Qin. Buscando mais informações, ele percebe que suas lembranças procedem. Jackie conta a seu melhor amigo, William, sobre esses sonhos e seu fracasso na área de arqueologia. William diz ao amigo que tudo tem uma explicação e que, com a ciência, ajudaria o amigo.

Os dois vão para um lugar chamado Império de Areia. Lá, os monges conseguem, misteriosamente, flutuar. Mas William descobre por engano o segredo ao retirar uma pedra misteriosa numa tumba, fazendo uma das cenas mais engraçadas do filme. Ali, eles arranjam confusão, pois Jackie rouba a espada e um quadro que o faz lembrar da linda concubina que teve que proteger em sua outra vida.

Jackie não consegue fugir e, enquanto tentava despistar diversos monges, acaba caindo num riacho e acorda no Reino de Desar, onde a linda Samantha apresenta o lugar, que é comandando por seu tio. Jackie conversa com o tio dela sobre reencarnação, ao contar suas lembranças de outra vida. Jackie sabia que, desde o começo, ele poderia ser o general Moong que apareceu nos seus sonhos, mas não poderia acreditar nisso. Jackie se despede de Samantha, voltando ao seu escritório, a fim de investigar sobre o general.

William encontra Jackie, mais tarde. Mostra para ele um livro sobre a Dinastia Qin. Logo numa página que contém a imagem de uma cachoeira, Jackie sabia que o que ele queria descobrir estava dentro daquela cachoeira.

Durante o filme, temos diversos flashbacks que mostram o general Moong indo salvar a concubina do rei, os dois sofrendo um acidente e o nascimento de um amor proibido entre os dois. Por fim, sabemos que o general Moong deve buscar a pílula da longevidade e ele jura que irá voltar para encontrar a concubina. Jackie e William descobrem ainda que as pedras que fazem as pessoas flutuar são de um meteorito que caiu no planeta Terra.

Só havia um jeito para Jackie descobrir sobre sua vida anterior: entrando na cachoeira, e é isso que ele faz com a ajuda do seu amigo. Lá, Jackie encontra a concubina viva a sua espera. Ela tomou a pílula da longevidade que o rei deveria ter tomado. Estava sendo protegida por um soldado que o general Moong havia mandado protegê-la até o dia que ele retornasse.

Aqui, Jackie fica em dúvida se realmente foi o general Moong e relembra sua morte como general. Quanto Jackie tem de igual ao general Moong? E quanto o general Moong tem de igual a Jackie? Isso é uma pergunta que a concubina se faz, quando Jackie oferece levá-la fora dali.

Infelizmente, as coisas começam a ficar difíceis quando uma equipe liderada pelos empresários, que aparentemente "ajudavam" William e Jackie, mostra suas reais intenções. Para piorar, William se revela um traidor.

Uma luta mortal entre Jackie e os vilões se inicia e William comete o mesmo erro cometido no Império de Areia, e tira uma pedra que se quebra. Todo o vilarejo começa a se dissolver em água. Uma estátua cai sobre William que o leva a se despedir de Jackie, e pedir que o perdoe pela traição.

Ao ver a morte do amigo de Jackie, a concubina tem certeza que ele não pode ser o general Moong. Será que, mesmo assim, ela vai embora com Jackie? Para obter a resposta, só vendo o filme! The Myth e New Police Story têm direitos reservados aqui no Brasil, mas ainda não há previsão de lançamento.

neo@animepro.com.br

Curiosidades nos 30 anos de Super Sentai!!

- O seriado **Goranger** (que criou o gênero) foi criado por Shotaro Ishinomori, o mesmo autor do gênero **Kamen Rider** e também de séries como **Patrine**.

- O mesmo seriado é considerado o mais longo da história do super sentai, durante exatamente 84 episódios.

- O seriado **Jacker**, que sucedeu **Goranger**, dando continuidade e, também, definindo o gênero, foi considerado um "fracasso", tendo sido cancelado no episodio 35.

- Os seriados de hoje em dia ficam em torno de 50 episódios, podendo variar para 49 ou 51.

- Em trinta anos, os assuntos das séries já se repetiram. **Turboranger** e **Carranger**, de carros; **Zyuranger** e **Abaranger**, de dinossauros, e **Kakuranger** e **Hurricanger**, de ninjas.

- Este ano, no Japão, ocorre a estréia de **Boukenger**, que irá falar de caça ao tesouro. A série é repleta de referências dos seriados antigos de super sentai.

- **Maskman** (exibido aqui pela extinta TV Manchete) foi o primeiro super sentai a inserir um sexto membro. No entanto, só foi oficializado em **Zyuranger**, quando em todo seriado aparece um sexto membro.

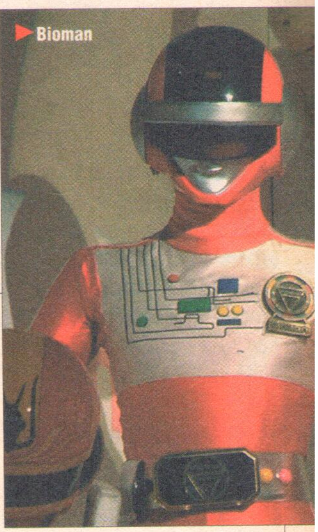
- O seriado **Battle Fever J** foi produzido em sociedade com a Marvel Comics, quase ao mesmo tempo de Spider Man japonês. Graças ao sucesso do robô gigante em Spider Man, o seriado **Battle Fever J** foi o primeiro seriado a se tornar Super sentai (até então se chamava apenas Sentai) por causa dos robôs.

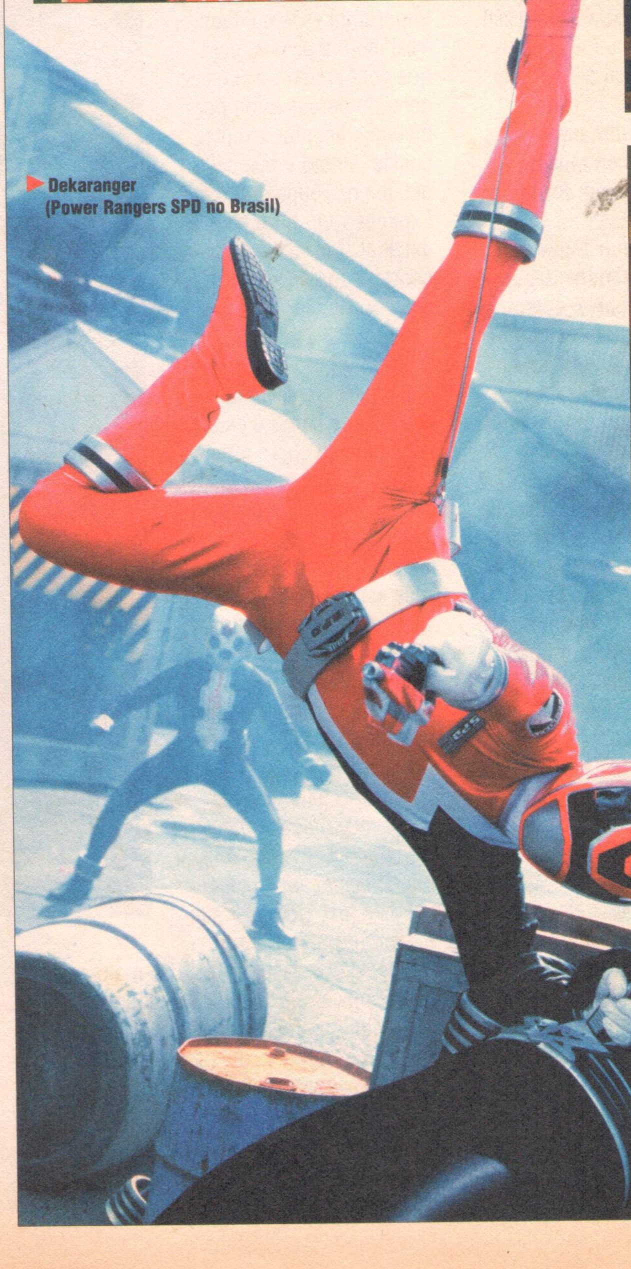
- Vale lembrar que **Battle Fever J** pode ser considerado os Vingadores (esquadrão de heróis liderado pelo Capitão América), só que japonês, já que a versão nipônica é liderada pelo equivalente a **"Capitão Japão"**.

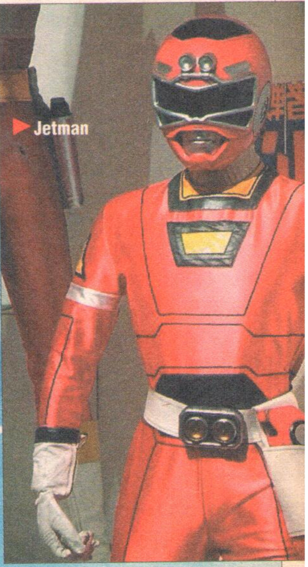
- A Marvel também patrocinou **Dynaman** e **Sunvulcan**. Depois disso, acabou desistindo de entrar em território nipônico.

- O seriado **Mirai Sentai Timeranger** foi o primeiro e único a ter uma abertura cantada por uma mulher.

Carranger


Bioman


Dekaranger (Power Rangers SPD no Brasil)


Jetman

Afinal, quem vai costurar a sua roupa?

Sua mãe, a costureira ou você mesmo?

Por David Denis Lobão

Cavaleiros do Zodíaco - Hades

Na edição anterior, falamos de uma parte muito importante do cosplay, o cabelo e a maquiagem. No entanto, tudo isso - sem tirar a devida importância e mérito - é uma conseqüência, são detalhes, algo posterior. Afinal, a principal parte do cosplay é a roupa em si, o que você vai vestir propriamente dito.

Muitos cosplayers iniciantes começam fazendo suas roupas dentro de casa. Eles costumam pedir ajuda para a mãe ou alguém de sua família para que a fantasia "crie vida". Alguns ficam tão bons que viram grandes cosplayers e, mesmo assim, continuam vendo suas vestimentas ganharem forma dessa maneira.

Só que muitas roupas simples não são nem costuradas em casa, mas sim montadas. Para fazer um Shinji ("Evangelion"), por exemplo, basta pegar no armário (ou comprar) uma camisa social branca, uma calça social preta e uma camiseta para usar por baixo da camisa. Junte um tênis básico (que pode ser o mesmo que você usa para ir à escola). Assim, nasceu meu primeiro cosplay (Guile, de "Street Fighter"). Comprei todas as peças em uma famosa galeria do centro de São Paulo. Calça de exército, regata verde, e mais alguns assessórios depois eu já estava com a minha fantasia pronta.

Alguns cosplayers gostam tanto de montar seus próprios cosplays que eles mesmos aprendem noções básicas (ou mesmo avançadas) de corte e costura para dar a "vida" para sua fantasia, costurando cada parte dela, pessoalmente. Para estes, são recomendadas aulas com costureiras de bairro, pois costumam ser mais baratas e rápidas que um curso de moda.

Mas se você não tem tempo, ou vontade, e tem dinheiro para isso, recomendamos que procure uma costureira profissional. Não, não precisa ser aquela cara, que faz os vestidos de sua mãe. Pode ser aquela senhora do seu bairro que ensina costurar a preços promocionais, mas que, comprovadamente, faz bons serviços. Se você não conhece ninguém assim, recomendamos que peça dicas e sugestões de cosplayers veteranos que morem na sua cidade. Se eles utilizarem costureiras, podem indicar uma boa para você. Caso contrário, verifique se ele não pode fazer a roupa para você por um preço justo.

Muito bem. Escolhida a costureira, é o momento de ir até o local falar com a mesma pessoalmente. É importante esse contato "real" com a pessoa para que você mostre as imagens do personagem por diversos ângulos (frente, costas, lados) e fale cada detalhe da roupa como é. Explique todo o traje em detalhes, como você gostaria que ficasse em seu corpo e para que (e quando) vai usar.

Durante o processo, experimente a roupa diversas vezes. Olhe bem no espelho e imagine-se como o personagem. Não tenha medo de dizer que não gostou e pedir para refazer se não ficou do seu agrado. Se você está pagando pelo serviço, tem todo o direito de reclamar, desde que com educação e respeito, sempre tendo em mente que aquela profissional não tem a menor obrigação de conhecer o personagem como você ou saber de cada detalhe. Ela não é fã como você e, às vezes, a culpa do erro pode ser sua mesmo, por não saber explicar o que deseja. Uma das maiores profissionais que já existiu foi a costureira Nilza Maria de Oliveira que, infelizmente, morreu em dezembro de 2003. A profissional foi homenageada durante o evento Cosplaycon em 2005, por cosplayers que nunca se esqueceram de seu trabalho e sua importância, pois, com suas roupas, conseguiram vencer muitos concursos de grandes eventos, como o Friends e Con.

Na próxima edição, falarei um pouco sobre assessórios. Afinal, quem vai montar aquele báculo da Sakura? Até lá...

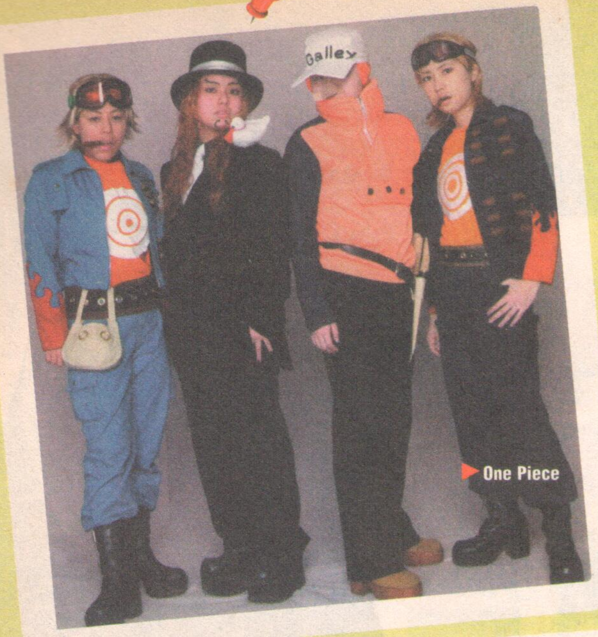
Sobre o Autor:
David Denis Lobão é jornalista, coordenador-geral dos eventos Anime Dreams e Anime Friends, cosplayer há quase quatro anos e vencedor do Animecon 2005 na categoria grupo tradicional.

?

obão

Hades

e
le



One Piece

YuYu Hakushô

Peace Maker

Bleach

Final Fantasy

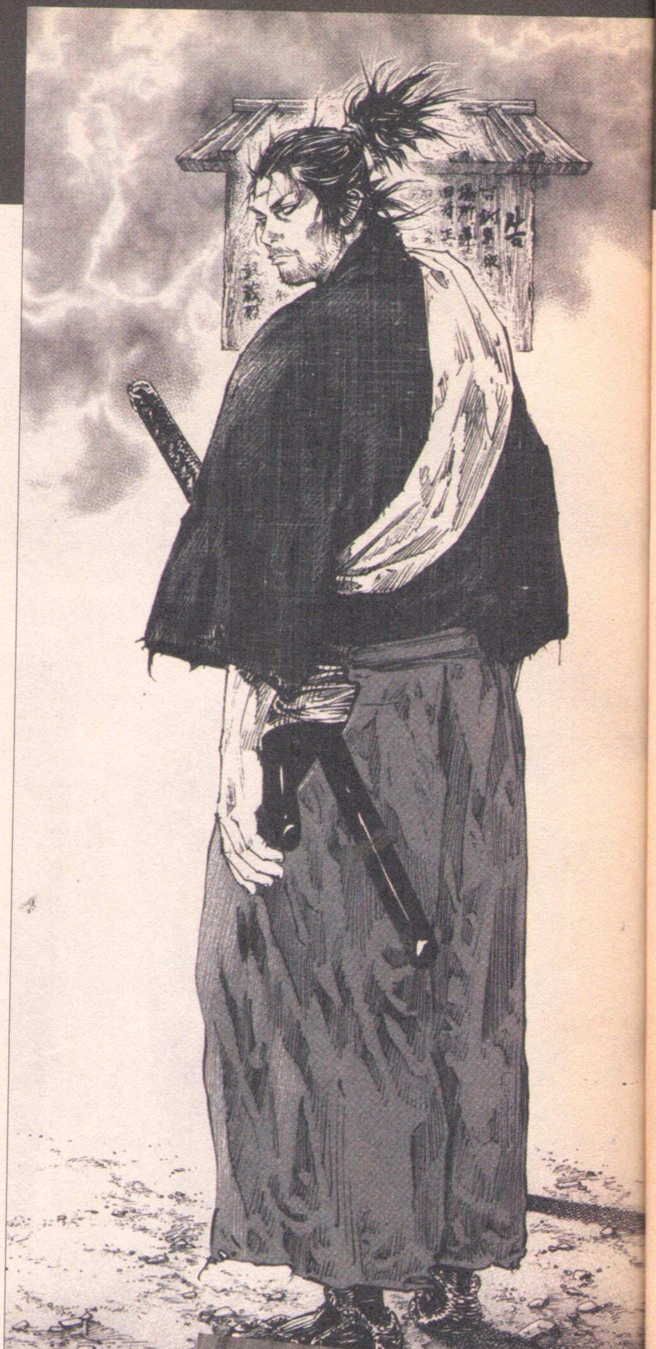
Digimon

O Castelo Animado

IMPORTANTE!

Todos os cosplayers desta edição são de fãs fotografados durante um evento que rolou no Japão!

A ARTE e a ESPADA em edição de luxo!

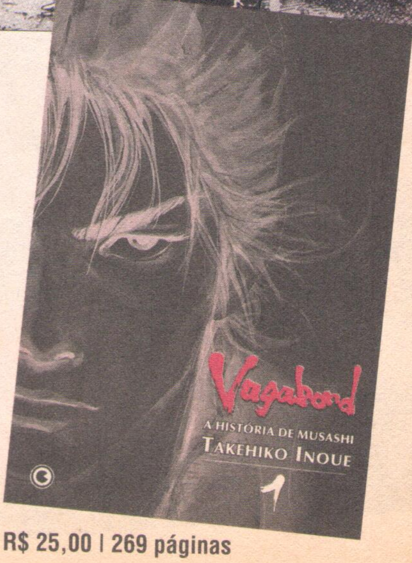


Depois do sucesso nas bancas e se aproveitando que a edição nacional alcançou a original japonesa, a Conrad Editora está lançando a edição definitiva de Vagabond, obra máxima de Takehiko Inoue, cuja edição será bimestral e em formato de luxo - com páginas coloridas, capas e sobrecapas especiais.

Baseado no livro Musashi, de Eiji Yoshikawa, Vagabond é um gigantesco sucesso em seu país de origem, não apenas pelo belo roteiro, mas também pelo nível artístico, pela riqueza em seus traços, o que resultou em mais de 23 milhões de exemplares vendidos.
A história se passa na Era Meiji (em 1600), logo após a Batalha de Sekigahara, que culminou na unificação do Japão, numa época em que a classe social dos samurais está em grande destaque e atividade. Somos apresentados a um jovem que se tornaria um grande samurai: Musashi. Após a batalha, ele torna-se um ronin — samurai sem mestre — e passa a vagar pelo país em busca de trabalho. Porém, o jovem almeja muito mais que isso: ele quer se aperfeiçoar e tornar-se o maior samurai de todos os tempos, e, para isso, inicia uma grande jornada.

O Autor:

Takehiko Inoue nasceu em 12 de outubro de 1967, na ilha de Kyushyu. Após vencer o famoso concurso Tezukashiyoh, que homenageia o mestre dos mangás, Osamu Tezuka, Inoue entrou para o mundo dos quadrinhos japoneses. No final dos anos 90, lançou Slam Dunk, série de mangá sobre o basquete, um esporte pouco popular no Japão. Porém, a falta de popularidade do basquete não deteve o sucesso absoluto da obra. Mais de 10 milhões de exemplares foram vendidos. Takehiko Inoue aceitou o desafio de desenhar a história de um dos maiores mitos japoneses de todos os tempos, logo em seguida. Aliás, as bases de Vagabond certamente podem ser encontradas em Slam Dunk. NT



R$ 25,00 | 269 páginas

neo@animepro.com.br

Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br

Negima!
MAGISTER NEGI MAGI
1
KEN AKAMATSU
● 01

PRIEST
LUMUS
● 02

● 47

● 06

● 11

● 16

● 17

Shaman King
● 19

● 20

● 21

YUYU HAKUSHO
● 23

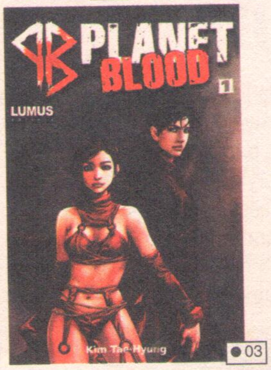
● 31

Dragon Ball
● 33

CAVALEIROS do ZODÍACO G
● 15

GUNDAM WING
● 35

● 43



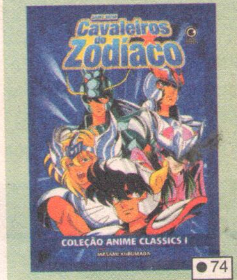
● 03

● 65

CAVALEIROS do ZODÍACO G
● 72

BLADE
A LÂMINA DO IMORTAL
HIROAKI SAMURA
● 68

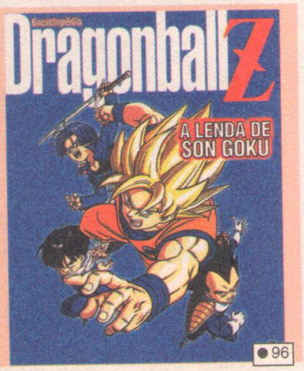
EVANGELION
● 77



● 74

Cavaleiros do Zodíaco
COLEÇÃO ANIME CLASSICS II
● 75

Cavaleiros do Zodíaco
GIGANTOMAQUIA
● 95



● 96

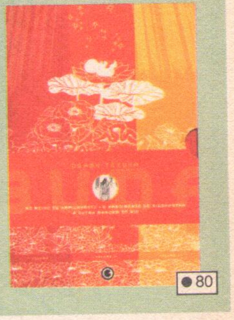
Vagabond
37
● 108

● 53

● 101

japonês em quadrinhos
● 112

CHONCHU
O GUERREIRO MALDITO
● 81


● 80

MANGÁS

Novidades:

N 01-Negima I nº1 e 2 –R$ 5,90 (cada)
N 02 Priest I nº1 –R$ 10,00.
N 03 Planet Blood I nº1-R$ 10,00.
N 04-Angel Sanctury I nº1 ao 9 - R$ 5,50 (cada)
N 05-Berserk I nº1 ao 9 - R$ 5,90 (cada)
N 06-Onegai Teacher I nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
N 07-Fruits Basket I nº1 ao 11 - R$ 9,80 (cada)
N 08-Tókio Babylon I nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
N 09-EVA –Iron Maiden I nº1 ao 5 - R$ 6,30 (cada)
N 10-Slam Dunk I nº1 ao 8 - R$ 9,90 (cada)
N 11–Quark I nº1 ao 3 –R$ 9,90(cada).
N 12-Angelic Layer I nº1 ao 5-R$ 9,80 (cada).
N 13-O Chamado I nº1e 2-R$ 13,90 (cada).
N 14-Megamen NT Warrior I nº1 ao 6-R$ 5,90 (cada).

Complete Sua Coleção:

N 15- Cavaleiro do Zodíaco G I nº 1 ao 7 - R$ 12,90 (cada)
N 16- Samurai X I nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada) onº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) onº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
N17- Love Hina I nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) onº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) onº 28 - R$4,90
N 18- Video Girl AI I nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) onº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) onº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
N 19- Shaman King I nº1 ao 52 - R$ 4,50 (cada)
N 20-Sakura I nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
N 21- Inu Yasha I nº1 ao 6 - R$ 3,50 (cada) onº7 ao 12 - R$ 3,90 (cada) onº13 ao 30 - R$ 4,50 (cada) onº 31 ao 66 - R$ 4,90 (cada)
N 22- A Princesa e o Cavaleiro I Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) onº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
N 23- Yu Yu Hakushô I nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) onº 5 ao 14 - R$ 3,90 (cada)onº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
N 24- Chobits I nº 1 ao 15 - R$ 4,90 (cada) onº 16 - R$ 5,90
N 25- Cowboy Bebop I nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
N 26- Gunnm I nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
N 27- X 1999 I nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 28- Bastard I nº 1 ao 19 - R$ 9,80 (cada)
N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 30- BT´X I nº1 ao 10 - R$ 9,80(cada)
N 31- Peach Girl I nº 2 ao 4 - R$ 3,90 (cada) onº 5 ao 7 - R$ 4,50 (cada)onº 8 ao 11 R$ 4,90 (cada) onº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
N 32- Ranma1/2 I nº 1 ao 26 - R$ 4,50 (cada)onº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
N 33- Dragon Ball I nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
N 34- Dr. Slump I nº 1 ao 6 - R$ 4,50 (cada) onº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
N 35- Gundam Wing I nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada)onº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) onº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
N 36- Dragon Ball Z I nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada)onº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
N 37- Cavaleiros Do Zodíaco I nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) onº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) onº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
N 38- Fushigi Yûgi I nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
N 39- Blade I nº 1 ao 28 - R$ 5,20 (cada) onº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada).
N 40- Chonchu I nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
N 41- Shin-Chan I nº 1 ao 10 - R$ 3,90 (cada) o nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
N 42- Guerreiras Mágicas I nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
N 43- One Piece I nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada)onº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) nº39 ao 45 - R$ 5,90 (cada)
N 44- Eden I nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) onº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada)onº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada)onº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
N 45- Lobo Solitário I nº 1 ao 13 - R$ 12,90 (cada)
N 46- Slayers I nº 1 ao 7 R$4,90 (cada) o nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
N 47- Ragnarök I nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
N 48- Transformers Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 49- Robotech Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 50- Holy Avengers Reloaded I nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
N 51- NG Evangelion I nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) onº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada)onº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
N 52- Vagabond I nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) onº12 ao 40 - R$ 6,30 (cada)

Coleções Mangas em Boxes:

N 53- Vagabond Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 20,00.
N 54- Vagabond Box 4 I (nº18 ao 24)R$ 20,00.
N 55- Vagabond Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 22,00.
N 56- Vagabond Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 22,00.
N 57- Vagabond Box 7 I (nº37 ao 40)R$ 20,00.
N 59- Fushigi Yûgi Box 1 I (nº1 ao 6)R$ 18,00.
N 60- Fushigi Yûgi Box 2 I (nº7 ao 12)R$ 18,00.
N 61- Fushigi Yûgi Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 18,00.
N 62- Fushigi Yûgi Box 4 I (nº19 ao 24)R$ 20,00.
N 63- Fushigi Yûgi Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 20,00.
N 64- Fushigi Yûgi Box 1 I (nº31 ao 36)R$ 20,00.
N 65- Ragnarök Box 1 I (nº1 ao 5)R$ 22,00.
N 66- Ragnarök Box 2 I (nº6 ao 10)R$ 22,00.
N 67- Ragnarök Box 3 I (nº11 ao 15)R$ 22,00.
N 68- Blade Box 1 I (nº1 ao 7)R$ 20,00.
N 69- Blade Box 2 I (nº8 ao 14)R$ 20,00
N 70- Blade Box 3 I (nº15 ao 21)R$ 20,00
N 71- Blade Box 4 I 9nº22 ao 28)R$ 20,00
N 72- Cavaleiros do Zodíaco G Box 1 I (nº1 ao 3)R$ 30,00.
N 73- Cavaleiros do Zodíaco G Box 2 I (nº4 ao 6)R$ 30,00.
N 74- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 1 I (nº1 ao 2)R$ 16,00.
N 75- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 2 I (nº3 ao 4)R$ 16,00.
N 76- Evangelion Box 1 I (nº1 ao 4)R$ 15,00.
N 77- Evangelion Box 2 I (nº5 ao 8)R$ 15,00.
N 78- Evangelion Box 3 I (nº9 ao 12)R$ 15,00.
N 79- Evangelion Box 4 I (nº13 ao 14)R$ 18,00.
N 80- Buda Box 1 I (nº1 ao 3) R$ 53,00.
N 81- Chonchu Box 1 I (nº1 ao 4) R$ 25,00.
N 82- Chonchu Box 2 I (nº5 ao 8) R$ 25,00.

CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português Originais)

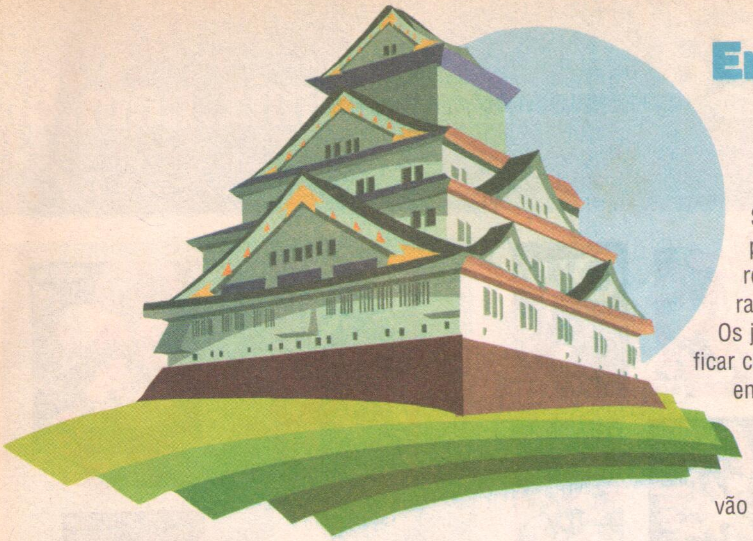
N 83- Deck Estrutura-Chama da Destruição I (Maço contém 40 cartas)R$ 29,90
N 84- Deck Estrutura-Insanidade Zumbi I (Maço contém 40 cartas)R$ 29,90
N 85- Deck Estrutura-Rugido do Dragão I (Maço contém 40 cartas)R$ 29,90
N 86- Deck Estrutura-Furia das Profundezas I (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
N 87- Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 88- Pacote Alma do Duelista I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 89- Pacote Predadores Metálicos I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 90- Pacote Ascenção do Destino I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 91–Box O Milênio Perdido Especial I (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo)R$ 29,00
N 92- Pacote O Milênio Perdido I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.
N 93- Pacote Revelação Negra I (Contém 13 Cartas) R$ 9,90.
N 94- Pacote Eternidade Flamejante I (Contém 9 Cartas) R$ 9,90.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco I R$ 38,00
N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z I R$ 45,00
N 97- Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia I Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português I R$ 39,00.
N 99- O Grande Livro do Mangá I R$ 39,00
N 100- Ronin o Edição de Luxo I R$ 59,00
N 101- O Vampiro que Ri I R$ 29,00
N 102- Morte A Festa I R$ 15,90
N 103- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1928-1945 I R$ 36,00
N 104- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1945-1960 I R$ 36,00
N 105- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1960-1975 I R$ 29,00
N 106- Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1975-1989 I R$ 29,00
N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva I Nº1 ao 6 - R$ 19,90 (cada)
N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva I Nº1 ao 4 - R$ 25,00 (cada)
N 109-Evangelion Ed. Definitiva I nº1 – R$ 22,00(cada).
N 110- Samurai X Kaden I R$ 49,00
N 111- Como Desenhar Mangá I Vol. 1 e 2 R$ 29,00(cada).
N 112- Japonês em Quadrinhos I R$ 47,00.
N 113- Dungeons Crawlers Encadernada I R$ 9,90
N 114- Nosferatus I R$ 16,90
N 115- Buda I Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
N 116- Anime Comics - Yuyu Hakushô I Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
N 117- Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco I 1,2,3,4 - R$13,90 (cada)

ONDE ENCONTRAR:
Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi



Em Tóquio, há respeito pela propriedade alheia...

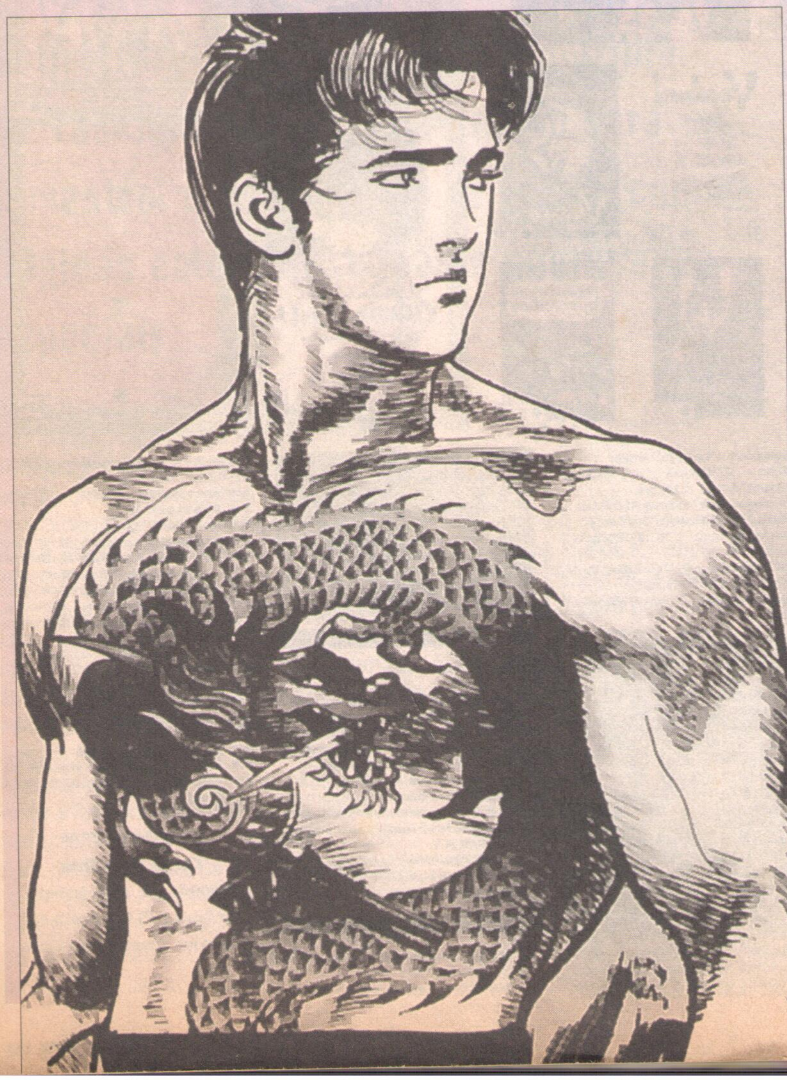
Suponhamos que você esqueça o seu celular no táxi, ou tenha perdido o seu cartão de crédito, ou esquecido sua bolsa num restaurante. Se você estiver em Tóquio, não se preocupe, embora vivam 41 milhões de almas na Grande Tóquio.

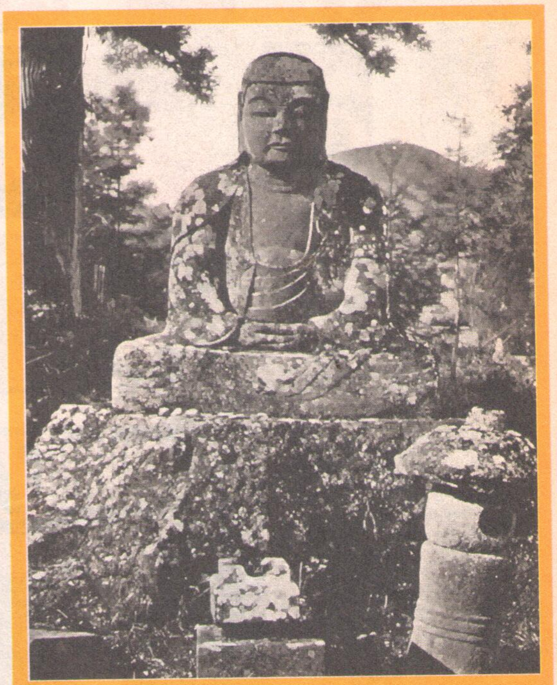
Os japoneses são educados desde pequeninos que não se deve ficar com coisas alheias, mesmo as achadas. Tudo que é achado é encaminhado ao Centro de Achados e Perdidos de Tóquio.

Calcula-se que são achados em Tóquio mais de 20 milhões de dólares por ano. Cerca de 70% são devolvidos aos legítimos donos (desde que provados). Os 30%, depois de 6 meses, vão para quem os achou.

Crying Freeman

Nos anos 70, o tema yakuza foi abordado com toda intensidade nos filmes produzidos pela Toei. Takakura Ken, Tsuruta Koji, Sugawara Bunta, Umemiya Tatsuo foram os astros preferidos da época. Nos anos 80, o tema parecia exaurido. Porém, eis que, em 1987, Kazuo Koike escreveu "Crying Freeman", e Ikegami Ryoichi, as páginas do mangá que teve enorme sucesso. Kazuo Koike, nascido em 1936, um dos melhores roteiristas, escreveu também "Golgo 13" e "Kozure Ogami" (Lobo Solitário), que foram sucesso no cinema. "Crying Freeman" foi para a telona através da Toei, protagonizado por Mark Dacascos.





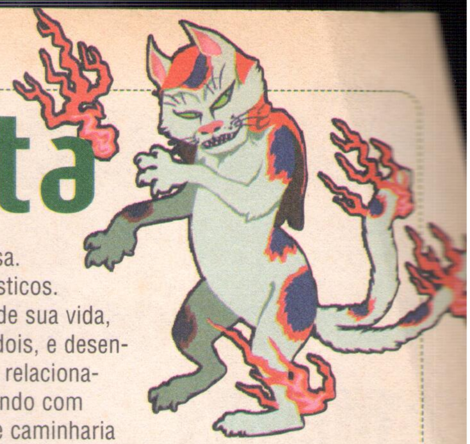
Cronologia da História do Japão

108 – O rei de um pequeno Estado nipônico envia 160 escravos ao soberano da dinastia Han (China).
239 – Himiko, rainha de Yamadai, recebe um título honorário do Imperador da China.
250 a **300** – Formação de clãs.
300 a **350** – Introdução de elementos culturais do continente asiático.
350 – Destaca-se o Império Yamato.
391 – O Império Yamato invade a península coreana e estabelece sua concessão na Mimana.
413 – O imperador nipônico envia mensageiros à China.
450 a **480** – As famílias poderosas disputam posse de terras.
463 – O Japão traz da Coréia técnicos de porcelana e decoração.
513 – Pekché, pequeno Estado da Coréia, envia acadêmicos ao Japão.
522 – Shiba Tatsuto, coreano naturalizado japonês, inicia o culto ao Budismo.

O xintoísmo

O xintoísmo tradicional, em contraposição ao xintoísmo do Estado, originou-se há mais de 2 mil anos. É a primeira religião do Japão, integrada profundamente na cultura japonesa. No Século III a.C., o país estava constituído de uma única raça e unificado por uma só língua, surgidas ambas de uma longa diversidade cultural e racial (embora a unificação política do Japão não se completaria, por obra da família imperial, até o século VI de nossa era). Seu nascimento como nação coincidiu com o princípio do cultivo do arroz — seu principal recurso até tempos recentes —, e o xintoísmo consistia em rituais para impetrar boas colheitas que, às vezes, mantinham unida a comunidade. Esse fato que considerava as pessoas primariamente como membros de uma comunidade e não tanto como indivíduos, explica a sobrevivência do xintoísmo apesar da poderosa influência do budismo: tenha-se em conta que, aos finais da II Guerra Mundial, mais de 70% dos japoneses eram agricultores.

Nekomata



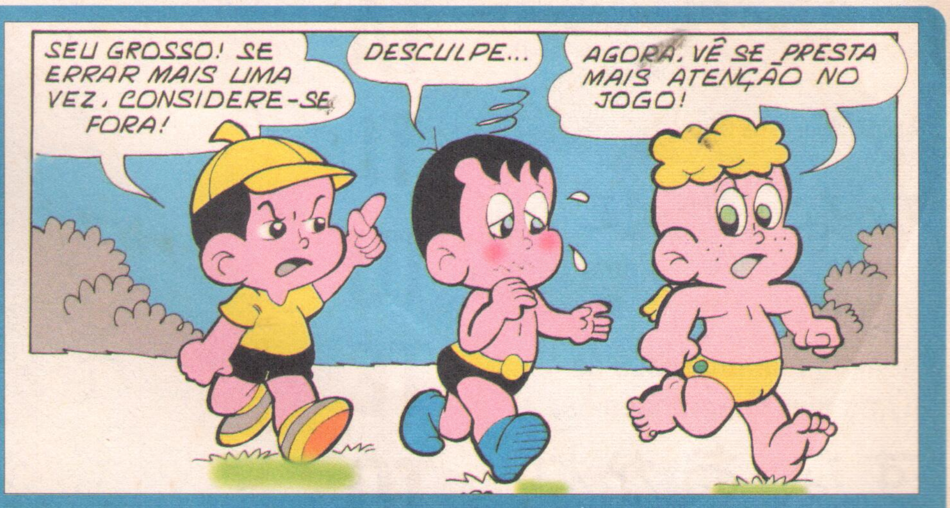
Um nekomata é uma criatura mitológica japonesa. Acredita-se que tenha evoluído dos gatos domésticos. Dizem que quando um gato atinge os dez anos de sua vida, seu rabo começaria a se dividir lentamente em dois, e desenvolvia poderes místicos, principalmente aqueles relacionados com a nigromancia e xamanismo. Gesticulando com seus rabos ou com suas patas dianteiras (já que caminharia ereto), os nekomatas animariam e controlariam os mortos. Os nekomatas, voltando a ser selvagens, se alimentariam de carniça.

Embora o comportamento dos nekomatas possa ser comparado ao dos gatos comuns, sofriam contínuas rixas, especialmente os gatos velhos e maltratados, que eram normalmente mais fortes que o nekomata médio. Para se vingar, esses nekomatas controlavam os familiares mortos dos maltratadores, perseguindo-os até que fossem compensados com comida, desculpas e atenção.

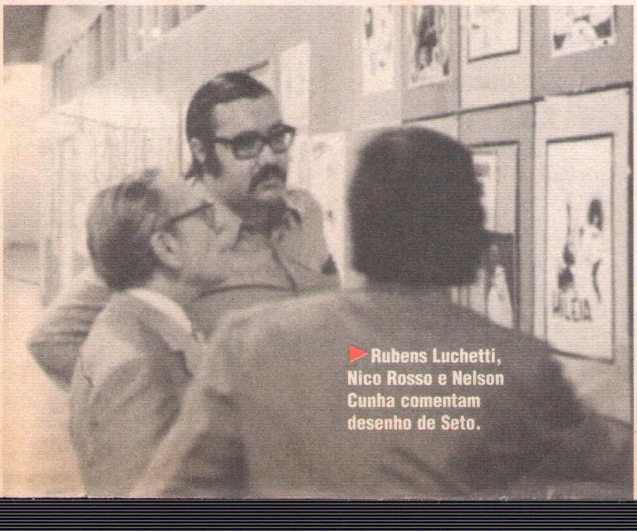
Por último, algumas histórias do folclore japonês afirmavam que o nekomata podia alternar entre sua forma original e outra de aparência humana. Assim, ao contrário que a mais comum nekomusume (moça-gata), os nekomatas fêmeas aparentavam ser mais velhas, mostravam maus costumes em público e tinham sempre um halo de terror ao redor delas. Seu contato com gente por um longo período poderia causar doença e peste.

Alguns exemplos de nekomata em ficção recente é Kirara, a mascote de Sango na série de mangá e animê InuYasha, embora Kirara não mostre características tradicionais do nekomata. Outro exemplo é o Pokemon Espeon.

Tupãzinho na Floresta Encantada


SEU GROSSO! SE ERRAR MAIS UMA VEZ, CONSIDERE-SE FORA!
DESCULPE...
AGORA, VÊ SE PRESTA MAIS ATENÇÃO NO JOGO!

Você sabia que, na década de 60, Tupãzinho, personagem de Minami Keizi, que segue o visual dos mangás, passou na Globo? Está certo que a TV ainda se chamava TV Paulista e nem Tupãzinho era desenho animado, mas, sim, uma historinha de 30 slides (desenhos fixos), produzida pela Colorlab. Aliás, a Colorlab produziu duas séries: Tupãzinho, o guri atômico, e Tupãzinho na Floresta Mágica, que, posteriormente, ganhou som em disquinho colorido. O programa da TV Paulista (que já pertencia à Globo) começava à meia-noite (Sessão Coruja) e era apresentado por Walter Forster. Eram filmes e seriados que passaram nas matinês de sábado e domingo: Terror dos Espiões, Batman, Capitão África, Família Marvel (Tom Tyler, como Capitão Marvel), Super-Homem (George Reeves) etc.



Rubens Luchetti, Nico Rosso e Nelson Cunha comentam desenho de Seto.

EXPO 70

Em 1970, a Editora Edrel (que lançou muitas séries no estilo visual dos mangás) promoveu a Expo 70, exposição de histórias em quadrinhos, na Faculdade de Jornalismo Casper Líbero, na Avenida Paulista. Foi um evento marcante com comparecimento em massa do público. Os mestres do HQ brasileiro mostraram sua arte. O programa "Clarice Amaral em Desfile" entrevistou a maioria dos desenhistas, assim como a TV Cultura, que sempre apoiou as iniciativas artísticas do país.

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 04

Bom, como vimos na edição anterior, cada letra do alfabeto japonês é formada com a junção de um "Dan" com um "Gyo". Os "Gyo"s que já aprendemos foram o "A Gyo", "KA Gyo" e o "SA Gyo"... Desta vez vamos aprender mais 2 "Gyo"s!

Exemplos de Palavras:

Apenas Com o "Ta Gyo"

ちち
pai
Ti Ti

つち
terra
Tu Ti
(Nesse caso você lê Tu como TSU, pois Tu em japonês não existe)

Apenas Com o "Na Gyo"

なな
sete
Na Na

に
dois
Ni

Exemplo usando todos os "Gyo"s que já aprendemos:

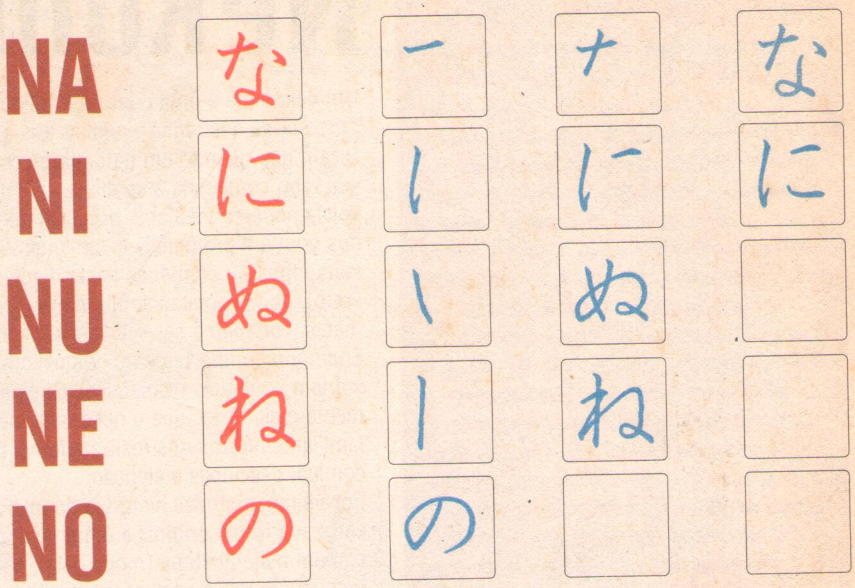
すな
areia
Su Na

おかね
dinheiro
O Ka Ne
(tsu)

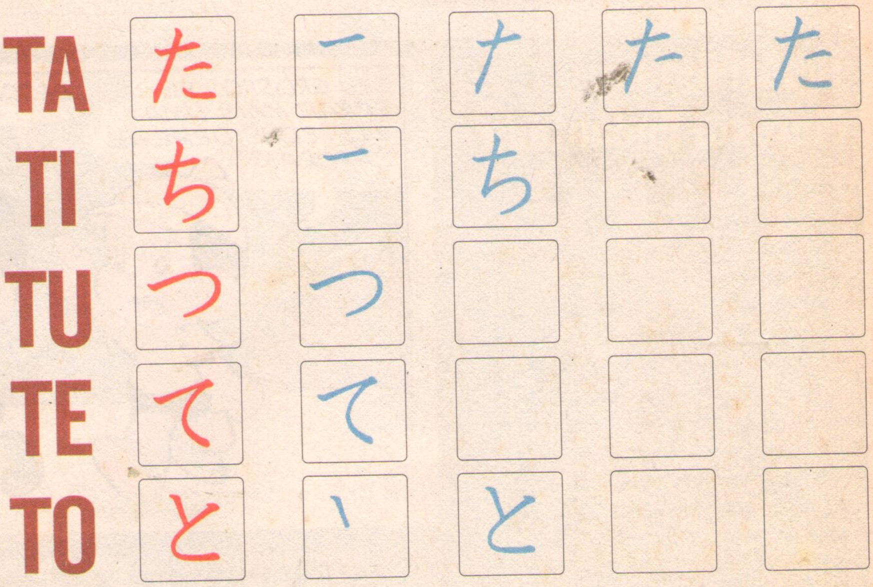
とけい
relógio
To Ke I

つき
lua
Tu Ki
(tsu)

Na Gyo



Ta Gyo



Vamos escrever as seguintes palavras em japonês!!!

peixe
Sa Ka Na

espada
Ka Ta Na

pêra
Na Si
(shi)

mão
Te

As respostas destes exercícios virão na próxima edição!

Resposta do número anterior:

いく
cadeira
I Su

さか
ladeira
Sa Ka

かかし
espantalho
Ka Ka Shi

あせ
suor
A Se

areago
escola de japonês
AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

Para os insaciáveis caçadores de dragões

LEFOU revelados os meio-demônios da Tormenta!

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME

Gazeta do Reinado
Aço mágico contra a Tormenta

Encontros Aleatórios
Lá se vai a roupa da Paladina

Luta de Arena
4 mapas completos

Parceiros
Todo herói pode
ter uma ajudazinha

Game Design
Chega de tradição!
Misturar é legal!

O Panteão
Bastidores do guia definitivo
dos deuses de Arton

Mestre Arsenal
Vilão antigo, ficha nova

A Noiva do Dragão
Mangá de exploração de masmorra

**Aventura-solo!
Itens mágicos!
As criaturas!
Um clássico
em 8 Bits
chegando ao
Sistema D20**

THE LEGEND OF ZELDA

Editora Escala 15 ANOS

NÚMERO 0012 PREÇO R$ 8,90

www.escala.com.br
(11) 3855-1000

Editora Escala 15 ANOS